

**MUTANT
CHRONICLES**

BAUHAUS™



TRADITIONENS MAKT

BAUHAUS™



KONSTRUKTION: BILL KING
ÖVERSÄTTNING: HENRIK NILSSON
REDIGERING: MATT FORBECK,
HENRIK STRANDBERG
FORMGIVNING: STEFAN THULIN,
NILS GULLIKSSON
ORIGINAL: TOM OLSSON, MAGNUS
NEDFORS — KORKIKEN; STEFAN THULIN
OMSLAG: PAUL BONNER
ILLUSTRATIONER: PETER BERGTING,
STEFAN THUNBERG, NIKLAS BRANDT,
STUDIO PARENTE, NILS GULLIKSSON,
TONY BAGGE, TOM OLSSON
KONCEPT: NILS GULLIKSSON, HENRIK
STRANDBERG, MICHAEL STENMARK,
MAGNUS SETER, JERKER SOJDELIUS, STEFAN
THULIN, FREDRIK MALMBERG

Scan: Psybiorg
PDF: Jonas

COPYRIGHT © 1995 TARGET GAMES AB. ALL RIGHTS RESERVED. MUTANT CHRONICLES, MUTANT CHRONICLES
THE TECHNO-FANTASY ROLE-PLAYING GAME, BAUHAUS, AND ALL CHARACTER NAMES AND LIKENESS(ES)
THEREOF ARE TRADEMARKS OF TARGET GAMES AB. HEARTBREAKER AUTHORIZED USER.

TRYCKT I U. S. A.
TENNIFIGURER FRÅN HEARTBREAKER™

FÖR MER INFORMATION, SKRIV TILL:

ÄVENTYRSSPEL, BOX 4628, 116 91 STOCKHOLM. BIFOGA SVARSKIVERT.

Det var de stora drömmarnas tid. Mänskligheten strömmade in i det nyligen omskapade systemet. De fyra Köpmannakorporationerna mutade in sina områden på de nya och beboeliga världarna.

Det var till Venus som hembyggarna från Bauhaus, den äldsta och mest ärofulla av megakorporationer, styrde sina steg och bland de ångande djunglerna och livlösa snövidderna mutade de in sina stora ägor. De tvåtusen aktiebolagen lät ingenting komma i sin väg, vare sig vilda djur, dödliga farsoter, eller människors illvilja. De höll fast vid sina urgamla ideal, och de stod orubbliga mot allt motstånd. De tämjde djungeln, de vilda haven och de arktiska vidderna, drev ned sina fanor på planetens puler och uppförde strålande städer som monument över sin stolta organisation och dess ambitioner. De levde i vänskap med varandra och fred med andra folk. De styrdes av sina direkörer, och de var lyckliga.

Men ingen lycka varar för evigt, och tider av fred förtärs förr eller senare av krigets eldar. Strider blossade upp mellan Köpmannakorporationerna, och kriget kom till Venus' trädgårdar. Snart rasade striderna överallt och män kämpade och dog för kontrollen över de rikaste av de redan inmutade områdena. Istället för att söka sig till nya och utforskade territorier. Aktiebolagen bjöd hårdnackat motstånd, för deras stolthet var stor och deras arméer mäktiga — men Bauhaus var inte enat, och dess fiender slet i henne som byenor i ett kadaver. Korporationen vacklade på ruinens brant, och oenigheten dess ledare emellan växte då man i krigstider inte har tid att elterfråga de många åsikter. En nytt ledarskikt steg fram — de militära rådgivarna tog makten. De såg sig som de enda som kunde rädda korporationen från att helt utsläckas, och kanske menade de verkligen allvar när de lovade att återlämna makten till de rättmätiga styresmännen när kriget tog slut. Kriget tog dock aldrig slut.

Veckor blev månader, månader blev år, år blev decennier och decennier till århundraden — och köpmanen stred fortfarande. Med vart ögonblick som förföllt kom hembyggarna att mer och mer acceptera sina nya härskare. Så kom den mörka tiden känd som Katastrofens tidevarv, då Symmetrin vaknade och alla de urgamla maskinerna på en och samma gång upphörde att fungera. De stora tänkande maskinerna tystnade och all den urgamla kunskapen gick förlorad. Folket glömde. De glömde att de en gång hade haft andra styresmän än sina Ädlingar. De glömde att det en gång funnits en tid av fred. Men vissa saker glömde de dock inte —

stoltheten över sin härkomst och kultur och sin hängivna strävan att framställa de yppersta av produkter.

När allt verkade som mörkast tändes dock ett strålande ljus. Bland Bauhaus' folk föddes Nathaniel, en trons och styrkans man. Ljusets utvalde, lagbringaren — Brödraskapets grundare. Han predikade och folket lyssnade, han talade och folket hörde och förstod. Han vandrade mellan världarna och vart han kom fördrevs okunskapens och fruktans mörker, och han ledde människosläktet tillbaka från avgrundens rand. Det var han som lyckades få till stånd en ömtålig fred mellan Megakorporationerna, och det var han som grundade det välsignade Brödraskapet för att säkerställa att människosläktet aldrig mer drevs tillbaka in i skuggorna. Hans Brödraskap växte i styrka, och Bauhaus var då som nu dess främsta stöd — en sköld när det ännu var migt och svagt, en mäktig vän då det nått sin fulla styrka.

Och Bauhaus skulle komma att ha nytta av denna vänskap, för de Mörka Apostlarna kom och med deras ankomst förvandlades Venus till den mest välsignade såväl som förbannade av världar. I samma minnito som hon välsignades av Nathaniels närvaro blev de Mörka Apostlarnas härjningar en diger förbannelse. På Venus' yta stegade Algeroth fram och samlade de döda omkring sig och organiserade dem i mäktiga legioner. Ett krig vars like aldrig tidigare skådats utkämpades mellan å ena sidan den Mörka Teknologins demoniske herre och å den andra Kardinalen och Bauhaus' stolta och ädla krigare. Våldsamma strider rasade över hela planetens yta, citadell uppfordes och rasades, urgamla städer jämnades med marken, haven kokade och marken darrade. Till slut lyckades man fördriva Algeroth, men

hans lakejer blev kvar i sina mäktiga citadell, ständigt redo att stürta ut och sprida sin ondska.

Men än värre var att Mishimas och Imperials herrar i sin dårskap såg Mörkets ankomst som en möjlighet att utöka sina domäner och fylla sina kassakistor. De erövrade Bauhausområden och kallade dem sina, och därmed kom kriget än en gång till Venus. Kardinalen grät där han låg på sin dödsbädd.

Sedan denna förbannade dag har striderna rasat på Venus, strider utan slut. Trots detta biter sig nybyggarna kvar, för de är lika framstående i krigets som i alla andra konster de hänger sig åt. Bauhaus står alltså kvar fångade mellan Mörker och girighet, mellan den Mörka Legionen och Megakorporationerna, i sin kamp för att behålla det som rätteligen är deras.

—utdrag ur den Åttonde Krönikan, Kartellen och Megakorporationerna, av Lucius Marcellianus



BERTIN 644





ETT LITET PROBLEM

"Mina herrar, Rådet sammanträder." General Constance Ramanovs röst genljöd genom rummet, och det artigen småpratet dog bort. Allt visste vid detta innebar, rummet var förseglat, sökandet efter mikrofoner var över. Inkvisitorerna hade förklarat rummet vara förseglat mot alla farmer av övernaturligt avlyssnande.

General hertig Otta Krüger nåtte snittliga de närvarande i det lyxöst inredda rummet med blicken. Runt det enarna ekbardet farmit som Bauhaus' kugghjul satt megakorporationens mäktigaste män.

Vid änden av var guldinlagd kugge satt Kurfurstarna. Vid den norra kuggen satt den kanpakte Constance Romanov under Krigsöverministeriets banér och bredvid honom den långa och nåstan kusligt magre inkvisitor Kane, Kurfurstens andlige rådgivare. I öster satt den bleke och asketiske Vittorio Saggielli, Trans-Bevarare, under Brödraskapets svärdbanér. Till höger om Kurfurste Saggielli stod inkvisitor Tremonte, vars röda dräkt fick honom att se än större ut. I söder satt störmiral och industriminister Stenislav Richthausen flankerad av Mystikerna Construzza Moran. I väster satt slutligen en rundlagd och leende Enzo Beruheim och putsade sina glasögon. Hans rådgivare, inkvisitor Terrino, stod bredvid honom med armarna korslagda över bröstet.

Krüger tag plats vid bordet tillsammans med de övriga representanterna för de höga adliga husen som kammit för att ngera rådgivare. Tankarna



INLEDNING

«Capitol är en korporation. Imperial är en armé. Mishima är en konspiration. Bauhaus är ett folk.»

—Kurfürste Constantine Romanov V.

DET UTVALDA FOLKET

Bauhaus är en av de äldsta Kiipmannakorporationerna, vars rötter går tillbaka till den förlorade Jorden och tiden före den stora Katastrofen när merparten av mänsklighetens kunskaper gick förlorade. Korporationen sätter duglighet framför allt annat, och Bauhaus' varor är också de bästa — och därmed även de dyraste. Denna strategi har dock visat sig vara ytterst lönsam, och eftersom Bauhaus är en traditionshunden korporation har dess styresmän inte sett någon anledning att ändra sin företagspolicy.

Nybyggarna herömmar sig för att vara denna gamla civilisations sista förkämpar och de samma företrädarna för det bästa i mänskligheten. De är ett stolt, ärligt och ordhålligt folk, känt för sin yrkesskicklighet och urgamla anor.

Av alla korporationer är Bauhaus den som står Brödraskapet närmast, till och med framför Imperial. Bauhaus' folk anser sig vara Kardinalens utvalda, och Brödraskapet växte ju trots allt fram inom Bauhaus och de fyra första Kardinalerna valdes ur korporationens led. Det faktum att det är Bauhaus som stått som främsta mål för den Mörka Legionens våldsamma attacker har ytterligare stärkt nybyggarna i deras tro på att de är de utvalda och mänsklighetens främsta försvarare. Tron på Kardinalen utgör ett välbehövligt skydd mot den missröstan som lätt följer på att ständigt befinna sig i den främsta frontlinjen i kampen mot ondskan.

Bauhausfolket är ytterst misstänksamma mot utomstående, och de enda sätten att gå in i megakorporationen är att lödas eller gifta sig in i den. Äktenskap av detta slag har blivit alltmer sällsynta sedan Mörkreis uppstigande ytterligare underblåst Bauhaus' misstänksamhet mot alla utanförstående. Inom korporationen för man noggranna firteckningar över samliga födelser, giftermål och dödsfall. Släktförhållanden utreds för att undgå mutationer som resultat av inavel, och de som drabbas av sådant stöts som bäst ut ur gemenskapen. Detta är hårda men nödvändiga åtgärder i den nya, mörka tid som mänskligheten sjunkit ned i.

Bauhaus' folk är ett välmående folk. Fastän korporationen med knapp nöd har fler anställda än

Imperial står dess ekonomiska makt inte långt efter Mishimas, och dess militärapparat kan gott och väl mäta sig med Capitols. Detta har uppnåtts genom ett intensivt utbildningsprogram för korporationens samtliga medborgare — de är visserligen relativt få till antalet, men de har utbildats till ytterst skickliga yrkesmän och -kvinnor.

För att uppnå detta resultat har Bauhaus försen sina medborgare med mänsklighetens bästa utbildnings- och sjukvårdsväsenden och den största sociala tryggheten. Megakorporationen har därmed firsetts med en högt utbildad arbetskraft samtidigt som folkets missnöje hålls på ett minimum — Bauhaus har inför hotet från den Mörka Legionen inte råd med några uppror. Socialtjänsten tjänar dessutom ett anligt syfte som korporationens redskap för övervakning av medborgarna i jakten på tecken på närvaro av Mörker.

BAUHAUS' SAMHÄLLE

«Vore det inte för civilisationen — vårt samhälle — vore vi inget annat än vildar.»

—gamnalt Bauhaus-ordspråk.

Bauhaus styrs av fyra Ätter, som utser vars en av de Kurfurstar som leder korporationen. Dessa Ätter är de största, rikaste och mest inflytelserika av Bauhaus' många adliga släkter, och de står förbundna med varandra — och många mindre familjer — genom ett nätverk av giftermål, släktskap och ömsesidigt förstående. Under dessa Ätter ligger horderna av megakorporationens mindre ädla familjer. Dessa är flera tusen till antalet, och leder en uppsjö av industriella grevskap och stora markegendomar som ligger utspridda över solsystemet. Ädlingarnas pampiga balar och galantillsällningar är herömda över mänsklighetens samtliga världar.

Var familj har ett antal Vasaller, verkställande direktörer och allt-i-allo-personer med överinseende över den dagliga skötseln av familjeföretaget. Det är vasallfamiljerna som i huvudsaklig utsträckning ser till att Bauhaus' allfärsimperium sköts så friktionsfritt som möjligt.

Under vasallfamiljerna står den stora massan av Bauhaus' anställda/medborgare, de skickliga arbetare som ser till att fabriks hjulen snurrar, de Ofärlse. Trots att Ofärlset står längst ned på Bauhaus' samhällsstige åtnjuter de en levnadsstandard som viela överstiger de övriga megakorporationernas arbetares.

Allra långts ned på samhällets botten återfinns Trälarna, eller "det industriella samhällets livegna" som Bauhaus' Ädlingar kallar dem — trots att de inte i egentlig mening är livegna. De är istället den armé av korporationslösa som förser Bauhaus med hellig arhetskraft och en hungrig marknad — utan

att åtnjuta några medborgerliga privilegier. Merparten av dem är dock lojala mot företaget eftersom de har bra jobb inom mänsklighetens mest stabila och framsynta ledda megakorporation, skyddas av dess mäktiga arméer och bor i trygga områden som patrulleras av en effektiv poliskår.

LIVET I BAUHAUS

Hur ditt liv ter sig beror helt och hållet på vilken samhällsklass du tillhör. Ädlingarnas liv är bland de mest privilegierade i solsystemet — en Träl har det inte lika lätt.

ÄDLING

«Familjshedern kommer före individens heder, men ingenting kommer före hedern.»

Du har förats till att viga din liv åt korporationen, och att om nödvändigt offra den för Bauhaus' bästa. Till dess så blir fallet lever du ett avundsvårt liv.

Liksom de övriga ardelssläktarna har din familj enorma ägor, vidskräckta landområden på Venns och andra planeter där familjens fabriker, gruvor och andra anläggningar breder ut sig. På ägorna ligger oftast också släktens urhem, ett jättelikt palats som fungerar som såväl bostad och administrativt centrum som fästning. Familjen har förmodligen dessutom ett palats i Heimbürg, och kanske till och med ett på Luna. Mindre förmögna familjer nöjer sig med paradlängheter i de lyxigaste och mest prestigefyllda stadsdelarna, lägenheter som myllrar av tjänare och är inredda med de mest fantastiska möbler och konstverk. Du känner samtliga tjänare till namnet, eftersom de under hela din uppväxt skämtat om dig och lytt din minsta vink.

Merparten av ditt liv upptas av ditt arbete, och troligast är att du är verksam som högre tjänsteman antingen inom familjeföretaget eller något av megakorporationens många ministerier. Fick du själv välja karriär skulle du föredra att vara krigare, eftersom du anser det vara en Bauhausaristokrats sanna kall.

Din ungdom krejs kring familjen och vännerna, och som medlem av en adlig storfamilj räknas dina släktingar i hundratal, alla också noterade på släkttädet. Du har många bröder, syskon och kusiner, och det är med dem du går på opera och teaterföreställningar och naturligtvis de glamorösa baler som utgör höjdpunkterna i ditt nöjesliv. På dessa baler äter, dricker, dansar och flirtar du till de mest uppskattade orkestrarnas musik, och av och till håller även din familj en sådan bal i sitt residens. Tillhör du en vasallfamilj är tillställningen förmodligen en mindre och mer intim historia, medan en adlig familjs baler är enorma evenemang med tusentals gäster ur Bauhaus' societet. Det är på dessa tillställningar du knyter de kontakter som är så viktiga för din karriär.

Till vardags roar du dig förmodligen med att tillsammans med en grupp av dina likar gå kröknor i de skumröda kvarteren där ni oatten igenom ägnar er åt vin, kvinnor och framförallt

spel. Kort- och tärningsspelande är något av en livsstil för Ädlingar, och inget tas på större allvar än en spelsskuld. Otaliga ungdomar har ruinerat sig vid spelborden och än fler har dragit skam över sitt namn när de inte förmått att betala en spelsskuld. Du tänker verkligen inte bli en av dem.

Jakt är också en viktig sysselsättning. Det är en hobby med urgamla anor från de första nybyggarnas tid då jakten var en sän att skaffa föda



och att hålla farliga djur stängna. Numera ger jakten dig tillfälle att uppvisa dina vapenfärdigheter, din förmåga att spåra och din kännedom om djungelmarkerna. De flesta ser jakten som en ovärderlig träning inför det militära livet.

Du är gudfruktig. Din familj betalar gladeligen

rusade iväg, och han undrade om det skulle bli krig — hon hoppades det. Krig gynnade hans närmare, för det behövdes alltid stål till stridsvagnar, flyplan och kanoner. En plötslig skamkänsla fick honom att ångra sin förhoppning. Krig skulle också innebära döden för tiotusentals bra karlar, män som Bauhaus inte hade råd att förlora efter Cybertro-nicaffären.

"Vi har ett litet problem, mina herrar", sade Saglielli rakt på sak som alltid. "Vi har tvångsbevis för att arvbarnen Nikolai Sternberg är en Kältare."

"Vari ligger problemet?" murrade inkvisitor Kline. "Huru måste anedelbart renas."

Kruger höll tillbaka ett leende. Så typiskt för en inkvisitor att allting måste renas med eld och gissel, men han förstod ju inte. Kruger undrade vem som skulle berätta för honom. Hertig Jean-François Giraud reste sig och bugade artigt.

"Med all respekt för inkvisitor Kline är det inte en möjlig utväg. Nikolai Sternberg tillhör en av Bauhaus' äldsta och mest berömda familjer, och han är dessutom en av solsystemets mest kända författare."

"Jaha?" grymtade Kline. "Det ställer honom inte över kardinalens lag."

Kruger skakade på huvudet. Kline var en bra inkvisitor, men han var som gamle Haldbergs ersättare ny här. Han förstod inte hur delikat situationen var, behovet av fluss. Kruger noterade Girauds återhållsamhet när det gällde att handskas med inkvisitors offhet — Kline tillhörde inte denne ned titel eller som ers



sitt rum till Brödraskapet, och du går trötet till Katedralernas gudstjänster. Mörkret finns överallt, och även på Kardinalen är din sköld.

OFRÄLSE

*«En Ofrälse och en ofrälst är varandras motsatser.»
—reklauslogen*

Din levnadsstandard är relativt hög och ju högre befattning du innehar, desto högre är din levnadsstandard. Du bor förmodligen i ett höghusområde omgiven av ditt lööse. Det är här och på din arbetsplats du träffar merparten av dina vänner —



världen utanför är mörk, och de som inte tillhör Bauhaus är sällan pålitliga. Av och till hör du rykten om kätteri, och ibland försvinner folk. Skräckministeriets namn gör sig påmint när sådant inträffar.

Du arbetar förmodligen i en fabrik eller inom någon tyngre industri som yrkesskicklig arbetare eller tjänsteman. Du gillar ditt arbete och vet att du får bra betalt för din insats, och är mer än villig att med ditt arbete återgälda korporationen som utbildade dig. Du är lojal mot den adelsfamilj som tar hand om dig, och var vecka deltar du i hemvärnsövningar för att hålla den militära utbildningen i fick under vämpikten vid liv. Hemvärnsövningarna ger ditt liv lite extra spänning och en härlig känsla av kamratskap. Du ser fram emot de stora militärövningarna som gör att du för en tid kan känna dig som en soldat igen, och i hemlighet hoppas du på en allmän mobilisering så att du får en chans att hjälpa dig i ära.

Du lyssnar på radios nyhetsprogram och ser journalfilmerna på bindromerna, och uppmärksammar över horet från anarkisterna och de övriga korporationernas trolöshet. Det är också dessa ämnen som oftast diskuteras när du och dina vänner träffas på den lokala öllallen. Något som däremot aldrig diskuteras är den Mörka Legionen — man vill ju inte riskera att upplättas som ohälsosamt intresserad av saken. Du är stolt över din korporations kamp mot Mörkret, och kan inte förstå varför de övriga korporationerna inte står sida vid sida med Bauhaus på slagfältet.

Av och till antastas du på gatan av folk som agiterar för revolt och social rättvisa, men sådana anarkister rapporterar du omedelbart till polisen. I hemlighet sympatiserar du med de Apokalyptiska kulterna och anser att mycket av vad de säger är sant. Du har dock förstått nog att inte gå med i någon av dem — åtminstone inte förrän läget har avsevärt försämrats.

Härom veckan såg du på väg till jobbet ett upplupp. Du har svårt att förstå vad Trälarna och dina mindre välmående bröder egentligen tänker på — inser de inte att alla har det svårt just nu? Visst skulle du gärna ha lite mer i borseu själv (vem skulle inte vilja det?), men nu råder faktiskt krigstillstånd och sådana protester är inte mycket bättre än sabotage och förräderi.

Du besöker Katedralernas gudstjänster åtminstone en gång i veckan och tar ödmjukt plats i de hakre bänkarna så att fint folk kan sitta längre fram. Du tar med firtjusning tillfället i akt att ta dig en närmare titt på de guda och mäktiga.

TRÄL

*«Bauhaus' bottenkikt häjer sig över det mesta»
—Bauhausordspråk*

Du bor i ett trångbott hyreshus omgiven av hundratals andra. Det är inte någon dålig lägenhet — det var ju trots allt ett av Bauhaus' dotterföretag som byggde huset — men den är liten. Den minimala lägenheten och de trånga väggarna irriterar dig, och ibland driver grannarnas skrikande och grälände dig till vansinne.

Du sliter långa skift i en nedgången fabrik och vacklar utmattad hem varje kväll — men du har ju i alla fall ett fast jobb. Hur många kan ståta med det som det ser ut nu för tiden? En blick på horderna av tiggare utanför ditt skyddade område ger en vink om alternativet.

Ibland tycker du att hembyggarna är arroganta och påträngande. Minsta Ofrälse beiter sig som om han var någon slags hertig — de är så rättfärdiga och självbelåtna att du får lust att slå dem på triten. Du håller i viss mån med lille Ottokar, killen på fabriken som viskar om anarkism. Varför ska nybyggarna ha de bästa jubben och alla pengar? Byger inte deras imperium på ditt hårda arbete, på ditt anletes svett? Du håller dock dina åsikter för dig själv, för folket från Ljusets ministerium finns överallt. Härom veckan försvann till exempel unga Milena, förmodligen till ett av de där arbetslägren uppe i norr — eller kanske till något ännu värre ställe. Allt det där snacket om väpnat uppror är hur som helst bara vansinne. Nybyggarna är för väl beväpnade och organiserade för att någonsin kunna störtas.

Men det är kärt att omges av en sådan rikedom när man är så fattig. Det tar på en att se de gamla och utslagna dö av behandlingsbara sjukdomar och veta att nybyggarna åtnjuter fri sjukhusvård. Det är upprörande att se deras välmående barn marschera iväg till skolan för att en stund senare se ungarna hredvid dig vid bandet slita för en spottstyver. Ibland blir du så förbannad på allihop att du helt enkelt måste låta på trycket. Det var kanske därför du bände loss en gatsten och krossade den där butiksfinstret under förra veckans upplopp. Det var kanske därför du tog de där sakerna. Men du stod såklart inte kvar när kravallpolisen kom — du skulle förlora jobbet om du arresterades. Dina identitets-handlingar skulle återkallas och du skulle vräkas från lägenheten. Den är kanske liten, men den är i alla fall ditt hem.

Du läser dagstidningarna och ser journalfilmerna på biodromerna och undrar hur nybyggarna kan vara så dumma. Du håller med Ottokar som kallar allt lägnar som kokats ihop i Sanningsministeriet för att hålla lärskokken lugn. Förra veckans anarkisbomb kallades ett upprörande död och en skymf mot allt vad moral hette. Några Ädlingar och deras kontor sprängdes i bitar — än se'n? Synd att det inte var hela Riksdagshuset som gick åt.

Du gillar att besöka Katedralen, eftersom du fruktar Mörkret och Kardinalens ord gjuter olja på din vredes vägor. Kardinalen är en god man, och det är bara hans tal om att fleralet anarkistceller tjänar Mörkrets syften som avhåller dig från att försöka ta reda på mer om dem. Tänk om du skulle packa ihop och ge dig av till Capitols sektorer — fast hur skulle du ha råd med det? Sedan var det ju det här med brottsligheten: alla vet att man kan skjutas ned på öppen gata i San Dorado. En sak är säker, nybyggarna kan i alla fall upprätthålla lag och ordning. Du skulle kanske stanna ett tag till när allt kommer omkring.

Framtiden verkar dyster. När ska saker och ting bli bättre?

ÄVENTYRARE

«Att tjäna sin familj är allt en Bauhauser kräver.»

—hertig Rudolph Romanov till sin egensinniga dotter Nikita

Bauhaus är en tätt sammanhållen och strängt hållen korporation, och dess folk uppskattar ordning och reda. Nybyggarna fostras till att göra sin plikt och att vara beredda att försvara sin korporation med sina liv. Familjebanden är starka. Alla nybyggare uppskattar och strävar efter ordning och disciplin och är misstänksamma mot alla som ställer sig utanför gruppgemenskapen. Det är av denna anledning Bauhausäventyrare är ganska sällsynta. Den rörliga och flexibla människotyp som oftast utgör grunden för rollpersoner är inte vanligt förekommande inom Bauhaus.

Det finns dock två människotyper inom Bauhaus som är utmärkt lämpade för äventyrliga rollpersoner. Den första av dessa är den vanärade, den som förverkat sitt goda namn och rykte och kastats ut ur megakorporationen. Den vanärade är nu en rotlös vandrare utan vare sig hem eller familj som måste skapa sig ett nytt liv någon annanstans. Den andra människotypen är pilgrimen. Sannliga Bauhausers drömmer om att ge sig ut på den stora pilgrimsfärden till solsystemets samtliga Katedraler, men hara de mer välhärjade har råd att förverkliga drömmen. Pilgrimerna ges två års tjänstledighet och har därmed en hel del tid över till att hamna i kniviga situationer. Många lär sig också att uppskatla pilgrimsfärdens frihet så mycket att de inte återvänder hem, utan övergår till äventyrande på helid som frilansande legosoldat. Som spelledare kan du låta en rollperson som inte vanärats härja som pilgrim och sedan låta spelaren sköta resten.

ARKITEKTUR

«Ska det byggas, ska det byggas rätt»

—Bauhausordspråk

Bauhaus är solsystemets främsta byggherre. Dess skyskrapar är underverk av intrikat design där den senaste byggtekniken tillsammans med generationers hantverksskicklighet ger fantastiska resultat. I likhet med de övriga megakorporationerna uppför Bauhaus hyggnader i kolossalformat, men det hindrar inte att de samtidigt är rikt utsmyckade. Till och med de största skyskrapornas fasader har försetts med vackert ristade mönster som inbegriper byggherrens och invånarnas vapensköldar. De är terrasserade med avsatsar där stora statyer blickar ut över staden, och demonhuvuden skjuter ut från kornischer.

Bauhaus bygger sina städer i trappstegsformationer där en mängd broar löper mellan byggnaderna och får det hela att från ovan likna en kolossal, tredimensionell spindelväv. I princip samliga broar kantas av statyer, och vart man än vänder sig står monument och minnesmärken över megakorporationens strålande historia. Bauhaus' arkitektoniska stil har tack vare sin komplexitet kallats megakorporativistisk gotik eller helt enkelt "megagotik". Överallt fladdrar



excellens. Ingenting sådant. Mannen var helt enkelt en buffel, men det här var inte rätt tillfälle att ta illa upp. Alla runt bordet höll i sak med Kline, men det var helt enkelt så att det fanns olika sätt att sköta ärendet på.

Grand nickade mot Inkvisitorn. "Korporationens prestige skulle skadas allvarligt om det kom fram att en av våra mest respekterade ädlingar var en Mörkrets vän. Våra fiender skulle få triumfer."

"Bra sagt", tänkte Kruger. Han tänkte också på pojken far, hans gamle vapenbrader, överste Bruno Steniberg. Det skulle ta livet av den gamle stolta mannen om hans son avrättades som Kättare, han skulle dö av skam. Kruger kände sympati för översten, för han hode ju trots allt själv problem inom familjen.

Han tänkte på sin förskjutna dotter Maria som halvvägs genom terminen lämnat militärhögskolan och rymt med en Ofrälse, en ynkelig musiker — och nu visade hon upp sin kropp för halva solsystemet i en av Valmontes vidriga filmer. Ljuset vare lov nit hon använde sig av ett artistnamn, så att hans skam åtminstone inte blev allmänt känt bland falket.

Han fylldes av en plötsligt uppslammonande vrede, och kände sig övertygad om att samtliga runt bordet kände till saken och tyckte synd om honom. Men han skulle åtminstone få en liten hämnd — Valmontes pojke Ricco skulle snart upp inför befördringsnämnden och Kruger skulle tala lite med Romanov. Ricco Valmontes karriär skulle få ett



flaggor och vimplar som tecken på adelns allomfattande ägandeskap, och på snart sagt varenda husvägg blixtrar enorma anslagstavlor fram Sanningsministeriets senaste slogans över menigheten.

Med den Märka Legionens ankomst har en ny trend kommit inom byggnadskonsten — på samtliga byggnader syns numera sökarljus. Ser man närmare efter upptäcker man pjäsvärn späckade med lätta kanoner, maskingevär och luftvärnsrohotar. Samtliga bostadskvarter har i

källarvåningen försetts med en enorm bunker som under luftangrepp tjänar som skyddsrum. I flertalet administrativa distrikt finns en redutt, en jättelik fästning, där hemvärnet samlas och utbildas. Längs varje större gata finns bevakningstorn, mindre befästningsverk som i fredstid tjänar som polisstationer och under fientliga angrepp som tillflyktsorter. Allt detta tillsammans med det stora antalet beväpnade och uniformerade poliserna får Bauhaus' städer att mer likna befästa garnisoner.



MASSMEDIA

«Sanningen är det som tjänar ett högre syfte — vilken annan sanning vore tänkbar?»

—Ur Sanningsministeriets handbok

Bauhaus har solsystemets lårdast censurerade och kontrollerade massmedia. Dess journalister förväntas i samtliga reportage följa Sanningsministeriets riktlinjer, och de som inte gör det kan vänta sig ett besök av Skräckministeriets utsända. Den vanligaste påföljden blir åtal för förräderi och saboterande av folkmoralen.

Sanningsministeriet ser till att samtliga dagstidningar, journalfilmer och nyhetssändningar inom Bauhaus' diktatur följer megakorporationens riktlinjer. Kritik av Kurfurstarnas och adelns politiska agerande är förbjuden. Rapporteringen från krigszonerna redigeras hårt och endast större segrar rapporteras — allt annat anses ha negativ inverkan på hemmafrontens moral. Reportage om andra korporationers verk och planer är vanligtvis kritiska. Det finns en uppsjö av artiklar och nyhetssändningar om Bauhaus' ekonomiska triumfer och tidningar och program fylls av ett uttåg positivt hållna utsagor om lokala händelser. Berättelserna "av intätskligt intresse" är ofta utsökt presenterade, men Bauhaus' mediamaskins adelsmärke är dess skvallor om Ädlingarna, bulletinerna från hovet och glädliga berättelser om adeln och mediastjärnorna. Vana läsare kan också läsa sig till en hel del mellan raderna i de många veckotidningarna. Läser man att furstinna Sternberg setts i en redan tidigare använd galastass kan man anta att den Sternbergska förmögenheten är på upphällning. Skulle Ludwig Rumann i en intervju säga sig önska ett möjlighet att inom en snar framtid få visa sitt mod kan det tydas som att ett krig är nära förestående.

De två största tidningarna inom Bauhauslären är *Heinburg Gazette* och *Volksburg Herald*. "Sanningen" och "Ljuset". De är båda typiska exempel på Bauhaus-tidningar: elegant producerade, underhållande och ytterst linjala Kurfurstarna.

På filmens område är Bauhaus en mycket liten aktör. Förutom de många inspirerade krigsfilmerna producerar man ytterst lite massunderhållning bortsett från några utvecklad populära historiska dramer. Man spelar dock in sofistikerat konstnärliga filmer som röner stor framgång bland solsystemets intellektuella kretsar — den mest framgångsrika grenen av Bauhaus' filmindustri kunde dock vara Valmontfamiljens välkända serie erotiska filmer.

Bauhaus firar stora triumfer på högkulturens område. Detta är ett resultat av ett understödssystem som först och främst styrs av aristokratis smak, och av den meckelklass som apar efter adeln. Bauhaus' teatrar, operor och gallerier är berömda och omtalade i solsystemets alla länder. Korporationens författare anses tillhöra mänsklighetens främsta, och dess bild- och skulpturkonst hälsas överallt med största uppskattning.

TRANSPORT

«Göm Bauhaus om du bara vill ta dig från A till B — men vill du färdas med stil har vi allt du behöver!»

—ur en annons för Fiedhausen Motors

Bauhaus är ledande inom transportindustrins samtliga fält. Dess lyxbilar är med all rätt berömda för sin prestanda och komfort. Flygindustrin står endast Capitols efter och får anses branschledande vad gäller tillverkandet av rymdfarkoster och större flygfordon som zeppelinare och luftslagskepp. Venus' stora fladdertan har tvingat Bauhaus att utveckla ntänsklighetens till dags dato mest avancerade svävarfarkoster, från Dragonernas svävarstridsvagnar till de gigantiska svävarfärjor som sävar fram över Söderhavet.

MAT

«En bra kock är som en konstnär, men av större värde eftersom han kan ge såväl din kropp som själ närings»

—Bauhausordspråk

Bauhaus är som väntat berömt för sin vinproduktion — Venus' bördiga jordar är som gjorda för vinodling. Dessa lämpar sig naturligtvis också för annat jordbruk, och korporationen är näst efter Capitols solsystemets främsta producent av födoämnen. Bauhausköket är en produkt av aristokratins förfina smak och är lämt för sina extravaganta säser och subtila kryddningar. Förvånande nog finns det dock endast få Bauhausrestauranger. Flertalet adelsfamiljer äter med eventuella gäster hemma, och låter sig väl sittaka av rätter som tillagats av solsystemets bästa kockar. För den som vill prova på Bauhausköket utan att vara inbjuden till någon av dessa middagar finns ett fåtal ytterst exklusiva restauranger, vanligtvis tillhörande något nybyggaregt hotell. Maten i dessa restauranger tillreds av kockar som ofta är lika välkända och excentriska som filmstjärnor och den som avnjuter deras verk bör ha djupa fickor, för det är inte billigt. Bauhaus' snabbmat består huvudsakligen av köttprodukter som korvar, som vanligtvis serveras med stora mängder av det billiga (och goda) öl som förefärs av enklare nybyggare.

AFFÄRER

«När du söker det bästa, sök Bauhaus»

—Bauhauslogon

Bauhaus äger merparten av solsystemets mest luxuriösa och dyra varuhus och köpcentra, och naturligtvis ser man till att dessa får ett komplett Bauhausinteriör. Jaeger's är kanske den mest kända varuhusledjan, men det finns dessutom fler. I dessa köphustans tempel skynlar tjänstviliga andar till för att tillfredsställa kundernas minsta önskninigar — försävt de har pengar nog till köpet. Osnyggna individer och sådana som bedöms att inte vara kreditvärda avvisas av diskreta bevakningsmän. De som visar sig ha pengar lånas kavaj och slips att bära under besöket i varuhuset.



abrupt slut, och tanken på detta gav Kruger en viss tillfredsställelse.

"Jag tror att vi alla kommer att sörja vid nyheten om Nikolai Sternbergs tragiska bilolycka", sade Enzo Bernheim. Ljuset reflekterades plötsligen i hans glasögon och förvandlade hans ögon till ringar av eld. "Så ung och så begåvad — så fruktansvärt."

"Bilbamb. Imperialsponsrade terrorister", sade Romanov. Kruger såg fylld av förvåning och beundran på mannen — naturligtvis skulle han lyckas vända det hela till en militär fråga. "Jag är övertygad om att Sanningsministeriet ser till att allmänheten får tillgång till alla detaljer."

Kruger såg hur foljderna av Romanovs yttrande sjönk in hos samtliga runt bordet. Imperialsponsrade terrorister — det skulle alltså bli krig. Det var sannerligen dags att straffa imperialmakterna. Han kanske inte skulle behöva tala med Romanov ändå, för Bauhaus skulle snart behöva alla sina vapenföra officerare. Till och med pojken Valmonte. Saglielli såg sig om runt bordet, såg inga tecken till meningsskiljaktigheter och tog sitt isande leende.

"Det ska bli, mina herrar", sade han.



DET ENDA RÄTTA

Julian Wrocław väntade nervöst i sin fars arbetsrum med munnen full av fruktans och misslyckandets bittra smak. Han såg på rummets ekpaneler och målningarna av hans förfäder som från väggarna stirrade ned på honom. Deras ansikten tycktes visa en blandning av besvikelse, förakt och skam inför hans beteende. Det fanns ingo undanflykter längre. Julian visste att han efter sina inånga svadsteg i det förgångna till sist hade begått det enda fel hans far inte kunde förlåta.

Balkongdörren öppnades och hans far steg in i rummet iförd sin fältuniform. Han hade inspekterat Wrocławvaktens och hans silverglänsande dödskalshjälm som var tecknet på medlemskap i Silversvärdets Orden stirrade anklagande på Julian. Faderns hand lekte med fastet till hans hembyggsdolk, som om han lekte med tanken på att dra den och stöta den i sin son. Det låg en air av återhållen vrede kring fadern, ett spönt sätt som inte ens den stora rustningen och den långa svarta manteln kunde dölja. Sakta knäppte fadern upp maskens knappar och drog av den, och vräkte så ned den på skrivbordet med en smäll. Ljudet påminde om ett pistolskott.

Julian genomförs av en ofrivillig rysning. Han gav sin far ett bedjande ögonkast och såg sedan snabbt bort. Fadern var blek i ansiktet, och hans svarta välsädsade skugg underströk bara blekheten. Hans ögon glittrande nästan som av vassinne — som någon av hans många och högt prisade jakt-falkars ögon lyste inför jakten.

ATT SKAPA EN BAUHAUSPERSON

Följ reglerna nedan när du skapar en Bauhausperson istället för de som beskrivs i *Grundreglerna*.

- 1 Slå fram din Socialnivå med 2T4+2.
- 2 Slå fram STY, FYS, SMI och INT genom att sex gånger slå 3T6. Bortse från de två sämsta resultaten och fördela de resterande sju du tycker passar på de fyra grundegenskaperna.
- 3 Beräkna din PSY och PER genom att slå 2T4 och lägga din Socialnivå till resultatet.
- 4 Om du är Ädling (Socialnivå 8 eller högre) avgör du vilket hus du ska tillhöra och lägger eventuella modifikationer på dina grundegenskaper.
- 5 Beräkna nu dina Grundvärden.
- 5 Om du har PSY eller PER 15+ kan du nu välja att gå med i Brödraskapet istället för att fortsätta inom Bauhaus. I så fall gäller härmed reglerna du hittar i *Brödraskapet*.
- 6 Slå tre gånger på tabellen uppväxthändelser Bauhaus.
- 7 Gör färdighetstillval i enlighet med din uppväxtutbildning.
- 8 Om du klarar kraven är du i åldern 14-15 Student (se avsnittet *Bauhausyrken*) utan att behöva slå för att komma in på utbildningen.
- 9 Om du klarar kraven är du i åldern 16-17 verksam inom det militära (se avsnittet *Bauhausyrken*) utan att behöva slå för detta.
- 10 Välj ett yrke du uppfyller kraven för, men tänk på att Bauhauspersoner bara kan välja bland de yrken som beskrivs i avsnittet *Bauhausyrken*. Om du i åldern 16-17 var verksam inom det militära behöver du inte slå för att påbörja ditt nya yrke, men annars kommer du inte undan INT/PER-slaget. När du väl har klarat det behöver du dock inte lyckas med det för var tvåårsperiod, utan först när du byter yrke.
- 11 Gör färdighetstillval och lägg på andra effekter som PER-modifikationer, åldrande, etc. Slå två gånger på tabellen särskilda händelser Bauhaus.
- 12 Slå i slutet av var tvåårsperiod för befördran. Se avsnittet «Social stabilitet, befördran och Socialnivå».
- 13 Blir resultatet av slaget för befördran 1 är du arbetslös. Slå 1T10. Slår du högre än din

Socialnivå är du dessutom Vanärad, och måste genast inleda din karriär som äventyrare. Slår du under din Socialnivå byter du bara yrke. Bonmar du INT/PER-slaget kan du bli Student (eller, om du inte klarar kraven, Arhetare).

14 Repetera steg 11-13 till dess att du antingen beslutar dig för eller tvingas att ge dig ut som äventyrare.

SOCIALNIVÅ

«Vem DU är är mindre viktigt — vem du ÄR är intressant.»

— Bauhausordspråk

Inom Bauhaus är Socialnivån ALLT. Den avgör hur snabbt du utvecklas inom det yrke du valt, hur frisk och välmående du är och till och med hur självsäker du är. Bauhausädlingar är bland de stoltaste människor som finns, och med stoltheten följer framåtanda och karisma. Innan du skapar din rollperson bör du alltså slå fram dess Socialnivå. Resultatet avgör var på samhällsstegen du hamnar.

Bauhaus' unika sociala struktur gör att du slår fram din Socialnivå med 2T4+2 — korporationens socialtjänst skyddar medborgarna från total fattigdom.

2T4+2 SOCIALNIVÅ

4-6 Du är Ofrälse. Dina föräldrar hör till ett av de industriella länen som ägs av adeln. Du lever under goda förhållande med solsystemets bästa sjukvård och socialtjänst. Du är stolt över att vara en liten kugge i Bauhaus' stora hjul.

7 Dina föräldrar är tjänstemän, och du förväntas följa i deras fotspår och ta ansvar för en mindre armé av arbetare. Du hoppas att så småningom kunna uppgå i adeln och vet att du kan lyckas om du bara anstränger dig och kan visa på framgångar.

8 Du tillhör en lågadlig familj som under flera generationer har tjänat Bauhaus, och du är väl medveten om att det är ditt öde att leda andra. Du skulle helst välja en militär bana, men det är möjligt att familjen istället behöver dina tjänster som industriledare.

9 Du tillhör en högadlig familj, en av Bauhaus' tio ekonomiska krafter och en familj med enorm

prestige och stort inflytande. Du står inför en strål-
 lande karriär inom valfritt område — om familjen
 gndkänner och stödjer ditt val.

10 Du tillhör någon av de fyra kurfurstefamil-
 jerna, Bauhausvärldens verkliga maktbavare
 (slå 1T4 för att avgöra familj. 1=Romanov,
 2=Richthausen, 3=Bernheim, 4=Saglieili). Du till-
 hör de stoltaste av de stolta och de högmodigaste
 av högmodiga — du vet att världens blickar riktas
 mot dig och att det värsta du kan göra är att dra
 vanära över familjenamnet.

Högre militära befattningar, en plats i korpora-
 tionens regering eller Brödraskapet är vad du har
 att välja på. Du är förmodligen en av många kus-
 ner eller avlägsna släktingar till den egentliga kur-
 fursten, men med spelledarens tillåtelse kan du
 rollspela en person ur själva kärnfamiljen. Därmed
 hamnar du på den politiska scen där för korpora-
 tionen och mänskligheten avgörande händelser
 utspelar sig.

NOT TILL SL.. Bauhaus är inte ett demokra-
 tiskt samhälle, och försöker inte heller låtsas vara
 det. Aristokratin har helt tveklöst de bästa förut-
 sättningarna, och med tanke på detta vill du kan-
 ske leda en adlig kampanj. Låt i så fall spelarna slå
 1T10. Resultatet 1-5 innebär att de tillhör en
 lågadlig familj (Socialnivå 8), 6-9 att de tillhör en
 högadlig familj (Socialnivå 9) och resultatet 10 att
 de tillhör någon av kurfurstefamiljerna (Socialnivå
 10).

GRUNDEGENSKAPER

«Ett bauhausbarn är som ett block venisiansk granit:
 ett utmärkt material att arbeta med.»

—ur Dr. Glock's Handbok i barnuppföstran

Bauhaus förser sitt folk med den bästa hälsovård
 och föda som står att få. Megakorporationens pro-
 gram för genetisk förbättring har dessutom inne-
 bär att folkstämman generation för generation
 har förbättrats.

- Bauhausrollpersoner får fram STY, FYS, SMI
 och INT genom att sex gånger slå 3T6. Bortse
 från de två sämsta resultaten och fördela de
 resterande som du tycker passar på de fyra
 grundegenskaperna.
- Inom Bauhaus är en persons självkänsla ofta
 direkt förknippad med hans eller hennes Soci-
 alnivå, och därför slås PSY och PER fram med
 2T4+Socialnivå.
- Dessutom kan du fördela fria tillval motsvaran-
 de din Socialnivå på valfria grundegenskaper.
 Maximalt värde för grundegenskaperna (utom
 PSY och PER) är 20.
- Adliga rollpersoner bör tänka på att deras
 grundvärden kan hijas ytterligare beroende på
 vilken familj de tillhör. Se avsnittet om adeln
 för närmare detaljer.

Du kan växla poäng mellan grundegenskaper på
 vanligt sätt, dvs byta två poäng i en grundegen-
 skap mot en poängs höjning av en annan. Du kan
 dock inte höja din Socialnivå med hjälp av PER-
 eller FYS-poäng.

ROLLPERSONER INOM BRÖDRASKAPET

«Ljuset vare tack för Bauhaus.»

—Kardinal Nathaniel Duwand

Bauhaus är de trognas korporation. Det kommer
 fler aspiranter per capita från Bauhaus än från
 någon annan megakorporation — och du kan bli
 en av dessa. Om du så här långt kommen i fram-
 slagningen av din rollperson har PSY eller PER 15
 eller mer kan du välja att gå med i Brödraskapet.
 I så fall bör du använda de regler för framslag-
 ning av rollperson och de uppväxthändelsetabell
 som finns i boken Brödraskapet, och berörs då
 inte av Bauhaus' särskilda regler för utbildning.
 Dina första levnadsår är naturligtvis fortfarande
 avgörande för hurdan du senare kommer att bli,
 så du bör se igenom exemplen på personlighets-
 typer som ges i den här boken för att få tips om
 hurdan din rollperson kommer att vara. Hädaneft-
 er är du dock knuten till och därför lojal mot
 Brödraskapet, något man inom Bauhaus tar som
 alldeles självklart.

UPPVÄXTFÄRDIGHETER

«Ett barn är oavsett sin bakgrund inte bättre än sin
 utbildning»

—Bauhausordspråk

Bauhaus lägger stor vikt vid utbildningen av sin
 arbetskraft. Redan från späd ålder förbereds
 medborgarna för sina livsuppgifter av solsystemets
 bästa skolväsende. Den utbildning som där
 ges är avsevärt mycket bättre än den i de övriga
 megakorporationernas sekundärskolor. Adels-
 barnen har privata lärare och de mest intelligen-
 ta arbetarbarnen utbildas vid korporationens
 särskilda högskolor. Sammantaget innebär allt
 detta att du som Ofrälse i åldern fjorton till fem-
 ton kan välja studentbakgrund och lägga dess
 färdigheter till dem du fått under din grundut-
 bildning. Bara adliga ungdomar kan vid denna
 ålder läsa vid en militärhögskola, och att ome-
 delbart efter utbildningen uppgå i ollicerskadern
 är ett av adelns många privilegier.

OBLIGATORISKA FÄRDIGHETER

«Det finns vissa grundläggande kunskaper som bör
 förmedlas till alla bauhausers. Det är dessa som gör
 dem till bauhausers — de och deras blod.»

—ur Dr. Glock's Handbok i barnuppföstran

Bauhaus påbörjar indoktrineringen av sina med-
 borgare på ett tidigt stadium. Det är otänkbart
 att en medborgare skulle släppas ut i vuxenlivet
 utan en grundläggande kunskap om Bauhaus-
 samhällets historia och bakgrund. Det är lika
 otänkbart att en adelsfamilj skulle släppa ut
 någon av de sina i världen utan en grundlig
 genomgång av adelns historia — och åtminstone
 en viss kännedom om hur man för sig. Adliga
 rollpersoner får färdighetstillval i både Kunskap
 om Bauhaus och Bauhausetikett motsvarande
 halva deras Socialnivå (avrunda uppåt).



«Du är en ynkrygg!» utropa-
 de han, och Julian ryggade
 tillbaka som inför ett
 piskrapp. «Du har dragit skam
 och vanära över din familj —
 vad har du att säga till ditt
 försvar?»

Julians triga vägrade att
 röra sig, och det kändes som
 om den fylle hela hans mua-
 håla. Kända skakade och var
 nära att ge vika, men han
 tvingade sig med en viljeans-
 strängning att stå upprätt —
 så mycket stolthet hade han i
 alla fall kvar i kroppen.

«Jag stod nt med ditt drick-
 ande och ditt spelande och din
 smnk för patask. Jag stod ut
 med nt du försummade din
 skolgång och jag stod ut med
 din bufflighet och tållja —
 allt det fick gå opåtalat, men
 det här... Det är oaccepta-
 belt.»

Julian såg ned i golvet. «Hur
 skulle haanägonsin kunna för-
 stå», tänkte han. «Med vilken
 rätt dömer han mig? Han var
 ju inte där.» Han hade ju inte
 sett de döda horderna komma
 marscherande över snön, han
 hade inte sett kantraternas
 stupa omkring sig en efter en,
 han hade inte sett den där
 enarme nefariten svinga sitt
 jättelika, glödande runsvärd.
 «Ingen som inte var där har
 rätt att döma mig», tänkte
 Julian.

«Du flyddel!» Fadern spatto-
 de ut orden som om de hade
 varit giftiga och glodde på sin
 son med med blick bräddfylld
 av förnkt. När han såg faderns
 blick önskade Julian att han
 hade kunnat vrida klackan till
 baka, att han än en gång
 hade fått stå ansikte mot
 ansikte med den där demanen

ALLMÄN VÄRNPLIKT

«Alla hembyggare vet att familjens heder går före allt annat, och alla hembyggare är beredda att strida — nej, att DÖ — för den storfamilj vi kallar Bauhaus.»
—hertig Sergio Saglielli

Samtliga fysiskt friska Bauhausmedborgare kallas vid sexton års ålder in för att göra värnplikt, där man under två år övas i vapenbruk och andra färdigheter som krävs för att effektivt kunna försvara korporationen. Den som vid sexton års ålder uppfyller kraven påbörjar automatiskt en militär karriär. Ofrälse rycker in som meniga, adliga som befäl. Gör dina färdighetstillval från passande bakgrunder, och bestäm dig vid arton års ålder för huruvida du vill pröva på ett annat yrke eller söka ära på det för Bauhaus typiska sättet — på slagfältet. Om du bestämmer dig för att fortsätta din militära bana behöver du inte slå något INT/PER-slag.

Om du inte uppfyller minimi-kraven får du frisedel, vilket innebär att du bedömts vara oförmögen till aktiv tjänst och därför inte heller får någon krigsplacering inom hemvärdet.

HEMVÄRNET. Även om du efter dina två års värnplikt lämnar det militära får du en krigsplacering inom det lokala hemvärdet. Du förväntas då delta i träning och utbildning vid åtminstone ett tillfälle i månaden, och en gång per år får du ledigt för repövning inom ranten för någon av Bauhaus' stora militärövningar.

Detta innebär att du oavsett vilket yrke du än valt alltid får ett extra färdighetstillval i Strid och Eldhandvapen. Den som har fått frisedel och därför inte deltar i repövningarna kan naturligtvis inte få dessa färdigheter.

ALLMÄN MOBILISERING. Under en allmän mobilisering kallas reservförband ofta in i strid, och kallas du in till aktiv tjänst ger du dig automatiskt in på en militär karriär som vanlig husar med din gamla grad. Slå inte för befordran. När krisen är över återvänder du till ditt civila yrke och din befattning inom det.

ETT JOBB FÖR LIVET

«En tusenkonstnär är inte framstående på något område.»

—Bauhausordspråk

Bauhaus är en ytterst stabil organisation. Det är dessutom en ytterst konservativ sådan — när man slagit in på en yrkesbana stannar man där. När du väl har slagit för att inleda en karriär behöver du alltså inte vid slutet av varje bakgrundsrepetition slå för att se om du behåller jobbet. Å andra sidan

kan du inte byta yrke. I Bauhausledningens ögon är det rena idiotin att spendera stora summor pengar på att urbilda någon för att sedan inte dra nytta av dennes särskilda färdigheter.

SOCIAL STABILITET, BEFORDRAN OCH SOCIALNIVÅ

«Var sak på sin tid och sin plats.»

—gammalt Bauhaus-ordspråk

Bauhaus' policy är att belöna framgång, men megakorporationens främsta rättesnöre är upprätthållande av ordning och stabilitet. Medborgarens Socialnivå avgörs av dennes klasstillhörighet vid födseln. Det är mycket svårt för en Ofrälse att förändra sin Socialnivå — och nästintill omöjligt för en adlig person, förslått denne inte drar vanära över familjenamnet. Detta innebär att Bauhauspersoner inte slår för förändring av Socialnivå, utan istället slår för befordran.

Inom samtliga Bauhausyrken finns befattningsgrader, och en Ofrälse strävar under hela sitt liv för att ta sig ytterligare ett pinnhål upp och därmed höja sin Socialnivå. Bauhaus' adel strävar naturligtvis också uppåt i graderna, men då för att öka sin familjs inflytande och makt.

Inom flertalet yrken börjar man sin anställning på 1:a graden. Undantag anges i beskrivningen av respektive yrke.

OFRÄLSE. Ofrälse slår för befordran med IT10-5. Överskrider resultatet din nuvarande grad har du befordrats och din grad höjs ett steg. Till dess du når 7:e graden är det omodifierade resultatet 10 detsamma som ett lyckat slag, men när du nått 7:e graden kan bara ett adelsbrev befordra dig vidare.

Eftersom Bauhaus ständigt strävar efter att hjälpa fram särskilt dugliga personer har de mer intelligenta, drivna och handlingskraftiga personlighetstyperna störst möjlighet att klättra upp för karriärstegen. Om din INT, PSY eller PER är högre än 13 ökas ditt slag för befordran med +1 för var grundegenskap. Om en Ofrälses grad höjs så att den överstiger hans Socialnivå jämkas Socialnivå till att motsvara hans grad.

ADEL. Adliga rollpersoner måste också slå för befordran och hjälps då av sin familjs inflytande och kontakter. Befordran grundas inte bara på duglighet utan också på andra, mer subjektiva bedömningar som att exempelvis vara "rätt" personlighetstyp och att känna mäktiga personer. Adliga personer slår för befordran med IT10-5, och får förutom eventuella bonusar för INT, PSY och PER +1 för vart päng deras Socialnivå överstiger 7. "Gräddes flyter", som ett gammalt Bauhausordspråk lyder. Det finns inte en levande själ som vill utsätta sig för obehaget att ha nekat en Romanov befordran — denne kommer förmodligen en dag likafullt att sitta på chefsnivå. Adliga personer kan inte befordras till en grad som överstiger deras Socialnivå, eftersom högadeln behåller samtliga toppositioner för sig själva. Det är en av anledningarna till att de är högadliga familjer.

Till och med adliga kan ha svårt att avancera till megakorporationens allra högsta nivåer, eftersom dessa vanligtvis reserveras för kurfurstefamiljernas medlemmar. Trots att du är av adlig börd kan du bara avancera till en grad som är högre än din Socialnivå med hjälp av ett befordringsslag med det omodifierade resultatet 10.

ARBETSLÖSA

«Den som saknar arbete saknar också livsmål.»

—Bauhauseordspråk

Marknaden förändras, officerare kan tvingas avsluta sin aktiva tjänst, hela industrinäringar kan över en natt ha tjänat ut sin roll och du kan drabbas av detta på ett personligt plan. Om du när du slår för befordran får det omodifierade resultatet 1 har du blivit arbetslös och måste slå ett INT/PER-slag för att hitta ett nytt. Lyckas du inte skaffa ett nytt jobb omskolas du (slå dessutom för Vanära).

OMSKOLNING. Bauhaus tolererar inte tanken på improduktiva arbetare. Å andra sidan är man medveten om att marknaden ständigt förändras, att konkurrensen är stenhård och att hela industrigrenar kan föråldras över en natt. Eftersom man inte kan se någon förtjänst i att låta sitt folk lida eller sjunka ned i fattigdom omskolar man dem istället så att de kan fortsätta att vara produktiva. Om du förlorar ditt jobb och inte lyckas skaffa något nytt kan du därför välja att bli student, och blir det också automatiskt om du bara uppfyller minimikraven. Uppfyller du inte dessa krav blir du arbetare, men kan istället välja att bli pilgrim. Varje gång du börjar på en ny yrkesbana börjar du på 1:a graden (försåvitt du inte är adlig och har slagit dig på militäryrket).

PILGRIMER. Bauhaus är den korporation som är mest hängiven Brödraskapets läror — dess medborgare är fanatiskt trogna Kardinalens ord. Bauhausfolket ger ofta prov på denna starka tro genom att bli pilgrimer och besöka solsystemets samtliga stora Katedraler och många andra heliga platser för att ta del av predikan och bönestunder. Bauhaus låter samtliga medborgare som så önskar få två års obetald tjänstledighet för att ge sig ut på pilgrimsresa. Tjänstledigheten kan tas ut när som helst, utom under allmän mobilisering. Du kan med andra ord när som helst välja att under en tvåårsperiod ge dig ut på pilgrimsresa, för att sedan återvända hem till ditt gamla jobb. Om du var arbetslös när du gav dig ut på pilgrimsresan kan du söka nytt jobb när du kommit tillbaka hem.

HÄLSO- OCH SJUKVÅRD

«Vad är det för slags barbarer som inte maktar ta hand om sina gamla och sjuka?»

—hertig Karsten Karlstein, angående Capitol i ett tal inför Kartellen

Bauhaus förser sina medborgare med en förstklassig hälsovård, och ju högre upp i samhällslagren man kommer desto bättre blir den. Kosthållning och levnadsförhållanden under de första harnaåren har naturligtvis också med hälsoläget att göra. Bau-

hausrollpersoner får dra sin Socialnivå från sin ålder när det gäller att beräkna de NEGATIVA aspekterna av åldrandet: en adelsman på 34 år med Socialnivå 8 behandlas alltså som om han vore 26 år när det gäller åldrandets negativa effekter. De positiva effekterna, som höjd INT och PER, kan han naturligtvis avnjuta precis som alla andra.

VANÄRA

«Jag skulle hellre skjuta dig med pistolen jag ärvt av far än att låta dig dra vanära över familjen.»

—gamvalt Bauhaustalesätt apropå barnaföstran.

Vanära kan drabba dig som Bauhausmedborgare av en mängd orsaker. Dina fiender kan ha tvingat fram en ohållbar situation, du har kanske inte kunnat betala dina skulder eller hetett dig på något för omvärlden oacceptabelt sätt. Värst av allt vore om du visat prov på feghet i strid — men när allt kommer omkring spelar anledningen ingen större roll. Det gör däremot resultatet.

Vanära är det värsta som kan drabba en Bauhausmedborgare, och flertalet skulle föredra döden. Den vanärade kastas ut från korporationens gemenskap, och samtliga familjemedlemmar, vänner och bekanta drar sig undan den vanärade till dess denne har rentvätt sitt namn. Har du vanärats är du inte längre välkommen på ditt gamla stamställe, och inte ens folk som kämpat sida vid sida med dig under tio år kommer att tala med dig. I hemlighet tycker de kanske synd om dig, men som äkta Bauhausers skulle de aldrig visa det.

Slå om igen om du förlorar arbetet. Om resultatet överstiger din Socialnivå har du vanärats. Det är mycket lättare att drabbas av Vanära om man tillhör en lägre samhällsklass, eftersom Bauhaus' adliga chefer snarare lägger skulden för någon katastrofal satsning på en framfusig Ofrälse än någon av sina egna. Om resultatet av tävningsslaget blir 10 har du vanärats oavsett din Socialnivå — till och med en kurfurstes son kan drabbas av vanära.

När du vanärats kommer alla dina bekanta från arbete och eventuella ordensällskap att undvika dig, och du måste genasi påbörja din karriär som äventyrare. Din familj och korporation förskjuiter dig och du står utan ett nickel på fickan — sänk din Socialnivå till 1. Om du vanärats på ett tidigt stadium i din karriär, exempelvis under uppväxten eller under dina första två bakgrundsrepetitioner, kan en vänlig spelledare låta dig fortsätta framslagningen av din rollperson med hjälp av Grundreglerna. Använd i så fall Grundreglernas tabell för särskilda händelser, och inte tabellen i den här boken.

ADELSBREV

«Att av sina överordnade antas som like är den största ära man kan vederfaras.»

—Bauhauseordspråk

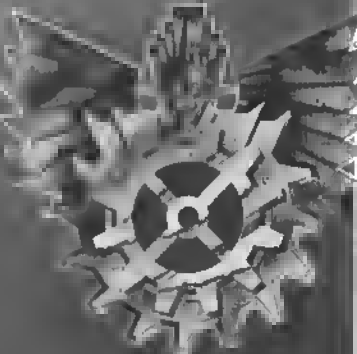
För en Ofrälse är ett adelsbrev det slutgiltiga tecknet på att han eller hon har lyckats. Bauhaus



— och att han hade stämt och kämpat. Men det var lönlöst att önska sådana saker, och ögonblicket var sedan länge borta. Han hade i provningens stund visat sig vara en fegling.

Fadern såg honom ännu en gång i ögonen, skakade på huvudet och knäppte sakta upp knappen i hölstret. Julian ryckte till. "Han tänker väl inte döda mig", tänkte han "inte sin egen son." När han såg saken rycka till förvred faderns häfningsfulla leende till en hatisk grimas. Han lade pistolen på bordet bredvid sin döds-kollemask.

"Gör nu det enda rätta för en gångs skull i ditt liv", sade han sammanbitet, vände sig om och återvände ut på balkongen. Julian steg fram till bordet, väl medveten om vad fadern menade. Han lyfte pistolen och vägde den sakta i handen — den kändes tung som döden. Vad skulle han minnas göra? Han hade ingensans att ta vägen. Hans far hade berövat honom arvsätten och hans före detta vänner och bröder i officerskåren talar inte längre med honom. Om han gjorde det enda rätta skulle han ges en hjältes begravning och nio andra familjens skamsfläck med ett enda skott — om han inte gjorde det skulle han tvingas framläpa resten av sitt liv som en minnlös nalle. Utan vänner och föraktad av alla skulle han tvingas tigga sig fram i det rikaste samhället i mänsklighetens historia. Inte ens Trälarna skulle tala med honom. De skulle kömma igen hans adliga accent och förstå att han var en fallen man.



Sakta snitte han pistolen mot tinningen. Det fanns inget val, ingen undanflykt. Hans hand skakade där han försökte krama av skottet — men han kunde inte. Han ville leva nu, precis som den där gången i Novakursk.

Han kastade ifrån sig pistolen som om den hade varit en giftorm, vände sig om och sprang sönn om nefariten ännu en gång hade varit honom i hälsarna. Han lämnade sin fars arbetsrum, sin fars hus, och sprang nedför gatan utan en enda vän i megastaden. Han insåg nu att han var helt fri från allt vad heder hette, för seg för att ens ta sitt eget liv.

har fått upp ögonen för din duglighet och gett dig möjlighet att grunda en ätt eller till och med gifta in dig i en redan existerande adelssläkt.

Adelsbrev kan bara beviljas av kurfirsterådet. För att kunna få ett adelsbrev måste du stöljas av en adelsman som inför rådet pläderar för din sak, och för att nå dithän måste du naturligtvis ha utmärkt dig på något särskilt sätt. Ibland kan en adelsman pläderna för någon vars familj under generationer har varit pålitliga vasaller. Detta är alltid en hjälp på vägen, men är ingen garant för att ett adelsbrev verkligen ska beviljas.

Adelsbrev kan beviljas som en följd av en Särskild händelse, eller som belöning för särskilt väl utförda uppdrag och/eller plikter. Vetenskapsmannen som gjort en större upptäckt, officeren som utfört ett enastående hjältedåd och ekonomer som tredubblat sitt företags vinster är sådana som i det förgångna har beviljats adelsbrev. När du nått 7:e graden fortsätter du att som vanligt slå för befordran, men om du nu utan modifikationer får resultatet 10 har du en chans, en liten chans, att beviljas ett adelsbrev. Slå 11-10 igen. Blir resultatet 8 eller mer har man fått upp ögonen för din duglighet, och du kommer att upphöjas till adlig under en stor ceremoni i Katedralen i Heimburg.

När du väl beviljats ditt adelsbrev kommer du dessutom att föräras en domän. Som belöning för din lojalitet skänker korporationen dig ett gods och/eller en industriell förläning. Detta är inte riktigt så generöst som det kan låta, eftersom godset helt enkelt kommer att bestå av ett större område orörd djungel — du måste ge dig ut med en grupp nybyggare, röja ny mark och bygga ditt gods från grunden. Beviljas du en industriell förläning får du ett mindre, olönsamt dotterföretag vars produkter inte håller Bauhaus' standard. Din uppgift blir då att se till att företaget kan producera varor som är värddiga att förses med Bauhaus' kugghjul. I båda dessa fall har du återstoden av ditt liv på dig att lyckas med uppgiften, och om du lyckas går din domän i arv till dina barn. Misslyckas du dör din titel med dig och dina barn sjunker tillbaka ned i Ofrälsets ansiktslösa massa.

HEDERSTITLAR

«Militärtjänsten är inte den ENDA vägen till ära i korporationens tjänst.»

—från den not som bifogas samtliga frisedlar

Inom Bauhaus anses militära graden särskilt prestigefyllda, men man är samtidigt väl medveten om att det inte bara är soldater som gör korporationen mäktig och framgångsrik. Administratörerna i företagens ledningsgrupper, vetenskapsmännen som konstruerar nya vapen och magistraterna som bekämpar korruptionen har också sin del i den helhet som är Bauhaus. Civilister som når 6:e graden beviljas en militär heders titel av motsvarande grad — en civilist som nått 7:e graden beviljas därmed överstes heders titel. Den som når 9:e graden blir marskalk (men får dock ingen uniform eller gradbeteckningar).

KÄTTARE

«Till och med vid mänsklighetens renaste brüst närms en huggorm.»

—Kardinal Nathaniel Durand

Om du är verksam som kättare inom Bauhaus har du verkligen valt en svår väg. Bauhaus har drabbats hårdast av den Mörka Legionens framfart, och man är därför ytterst vaksam mot minsta tecken på närvaro av mörker. Samtliga Bauhausmedborgare måste med intervaller om två år genomgå läkarundersökning och få sitt hälsointyg stämplat av diplomerad läkare. Det skenbara skälet till läkarbesöket är att visa att man fortfarande är frisk nog för militärtjänst, men ett andra syfte är att avslöja eventuellt mörkerinflytande. Det finns naturligtvis en mängd olika sätt att undgå upptäckt: mindre nogräknade läkare kan myntas, journaler kan förfalskas etc. Trots mitkolvarna innebär dock systemet med hälsokontroller en avsevärt försvårande faktor i Bauhauskättarens liv. Är du Kättare ska du vid varje tvåårsperiods slut slå 17-20. Risken för Upptäckt heräknas på samma sätt som i de andra korporationerna, men Bauhaus' outtröttliga vaksamhet ökar denna risk med +2. Har du drabbats av stigma upptäcks du automatiskt — inte ens den mest korrupta läkare skulle hjälpa dig undan upptäckt ens för all världens pengar. Det behöver knappast påpekas att du förutom de straff som åläggs en upptäckt Kättare dessutom drabbas av Vanära.

Fördelen med att vara Kättare är att dina Bröder i Mörket gör vad de kan för att hjälpa dig att avancera inom korporationen: deras onda inlytande ger dig +1 på alla slag för befordran. Många Ofrälse går i fällan att se Apostlakulterna som ett lätt sätt att avancera inom sina företag.

TRO- OCH HULDHETSSED

«Och jag ska aldrig svikta i min lojalitet till Bauhaus och Kardinalens ord.»

—ur Tro- och huldhetseden

Samtliga Bauhausädlingar måste vid sexton års ålder besöka sin Katedral och där svära en tro- och huldhetsed till Kardinalen och Bauhaus. Under den föregående dagen undersöker man om ynglingen uppvisar några stigma, och natten innan edsvärandet bevisar ynglingen nattmässan. Tro- och huldhetseden svärs i närvaro av en högt uppsatt medlem av Brödraskapet som besitter Konsten. En ung Kättare avslöjas om han eller hon slår 10 eller lägre med 17-20.

En Ofrälse som bevärdigats med ett adelsbrev måste svära tro- och huldhetseden när han eller hon upphöjs till sin nya rang.

Eden måste dessutom förnyas när man går med i vissa organisationer som exempelvis Tempelridarna, och risken för Upptäckt är då lika stor som ovan nämnts.

Bauhaus skulle helst se att samtliga anställda fick svära denna ed, men på grund av det stora antalet medborgare är detta helt enkelt inte möjligt att genomföra. Tro- och huldhetseden är dock en av anledningarna till att Bauhaus är den megakorporation som står Brödraskapet närmast. Det är också den som gör att Kardinalen ser Bauhausädlingarna som sina mest pålitliga män.

BAUHAUS YRKEN

"Jag bryr mig inte om vilka yrken mina barn finner sig kallade att verka inom, men de SKA verka inom dessa för Bauhaus!"

—hertig Demetrius Dante

Istället för att slå sig på de yrken som beskrivs i Grundreglerna bör Bauhausrollpersoner inleda karriärer inom de yrken som anges nedan. Med var yrkesbeskrivning följer den rangskala som är så viktig inom Bauhaus.

BONUS- FÄRDIGHETER OCH FÖRDELAR

Vissa yrken inom Bauhaus medför fördelar i form av antingen BONUSFÄRDIGHETER eller FÖRDELAR.

BONUSFÄRDIGHETER.

Bonusfärdigheter är färdigheter du får förutom dem du köper med dina färdighetstillval. Bonusfärdigheterna representerar de särskilda intensivutbildningar som ges av olika organisationer, och du behöver alltså inte göra av med några färdighetstillval för att få dessa bonusfärdigheter. I yrkesbeskrivningarna anges vilka bonusfärdigheter du får om du väljer ett visst yrke. För varje tvåårsperiod inom ett yrke får du ett tillval i vart och ett av yrkets bonusfärdigheter, men du kan också lägga dina egna färdighetstillval på färdigheterna i fråga.

Om ett expertisområde anges som bonusfärdighet kan du lägga ditt bonustillval på valfri färdighet inom detta expertisområde. För var bakgrundsrepetition kan du alltså välja en ny färdighet att lägga bonustillvalet på.

FÖRDELAR. Fördelar som medföljer ett yrke kan vara kon-

rakter med vissa organisationer, ökningar av grundegenskapers värden eller bonus på vissa färdigheter.

MILITÄR/POLIS

Flertalet Bauhausungdomar drömmer om den ryktbarhet och ära som medföljer en karriär inom de väpnade styrkorna. Militäryrket är fort-

MILITÄR/POLIS				
KRÄV				
ARMÉ OCH FLOTTA: STY 9, SMI 9, FYS				
SPECIALSTYRKOR: VARIERAR				
LUFTFLOTTA: STY 9, FYS 9, SMI 11				
	SOLDAT	OFFICER	SPEC. STYRKE-SOLDAT	SPEC. STYRKE-OFFICER
STRID	1	1	2	2
ELDHANDVAPEN	2	2	2	2
KOMMUNIKATION	—	1	—	1
RÖRELSE	1	1	1	1
TEKNIK	1	1	1	1
FRIA	1	1	2	2
PER MOD	+2	+1	+2	+1

GRADER		
1 MENIG	LUFTFLOTTAN MENIG	FL. TTAN
2 KORPRAL	FURIR	2 KLASSENS SJÖMAN
3 FURIR	ÖVERFURIR	1 KLASSENS SJÖMAN
4 LÖJTNANT	FÄNRIK	FURIR
5 KAPTEN	LÖJTNANT	HÖGBÅT-MAN
6 MAJOR	KAPTEN	LÖJTNANT
7 ÖVERSTE	MAJOR	ÖRLOGS- KAPTEN
8 GENERAL	ÖVERSTE	KOMMENDOR
9 BRIGADGENERAL	GENERAL	KONTER- AMIRAL
10 FÄLTMARSKALK	FLYGMARSKALK	AMIRAL
		STORAMIRAL

RÄTTVISA ÄR SKIPAD

"Redo, Borg?"
"Redo, ers excellens."

På andra sidan ridån hördes publikens jubel när Giraud steg upp i talarstolen. Wolfgang Preiss log sorgset. Efter fem år var han fortfarande "ers excellens". Det skulle han alltid förbli. Fastän de under fem år jagat ogärningsmän genom Heimbürgs samliga sydens nästen, fastän de hade räddat varandras liv dusintals gånger finns det fortfarande en osynlig mur mellan dem. Han såg helst Borg som sin vän, men miren finns där lika fullt. Han ryckte på axlarna — vad hade han väntat sig? De var hembyggare och han var av adlig börd, Borg en Ofrralse.

Han inktog försiktigt sin store livvakt. Borgs ansikte var uttryckslost, men hans käkmuskler spändes upphörligt — det här jublet gjorde till och med den annars så lugne Borg nervös.

Han hörde Giraud tala. Mamien hade en kraftig röst med en övertygande klang, en äkta talnes röst. De Hederyrda Skrivarnas Loge applåderade hans mest övertygande argument för fortsatt industriell expansion på Mars.

"Du gillar visst inte det här, Borg?"

"Nej, ers excellens. Giraud har många kontakter högt upp, och hans familj kommer inte nlls att gilla det du tänker göra."

Preiss rörde vid sin ceremoniella yxas klinga. "Ingen min, ingen kvinna, inget barn står över lagen, Borg", sade han med låg men stadig röst.

"Nej, ers excellens, men det

finns olika sätt att lösa ett problem på. Vi kan arrestera Giraud och avrätta honom på ministeriet eller ge honom en chans att dö med hedern i behåll."

Preiss fyllides av en plötsligt uppblossande vrede, en vrede som ökades än mer av Girauds hycklande ord från talarstolen. "Autoine Giraud har ingen heder, Borg. Han är en förrädare eller ännu värre, han har sålt Bauhaus' hemligheter till fienden. Han är en skumfläck på sin ätts vapensköld och för sin korporation, och jag tänker inte visa honom minsta nåd."

"Jag förstår, Büdel Preiss, men..."

Walgang kastade en snabb blick på Borg som höll sin stora Deathlockdrum i ett avslappnat men säkert grepp i sina jättelika händer medan han med bekymrad blick stirrade rakt framför sig.

"Men vad, Borg? Du tittar på mig bara med min rang när du vill påpeka att jag begått ett fel."

Borg stod tyst för ett ögonblick. "Jag tror att det här kan bli slutet, ers-excellens."

Preiss log bistert. Han förstod genast vad Borg menade. I fem år nu hade de kommit allt närmare den yttersta gränsen, och till och med hans bodelskollegor tyckte att Preiss var galen i sin fullständiga hängivenhet till rättvisan. Han hade inte låtit någon, oavsett hur mäktig eller adlig denne nu hade varit, komma undan utan hade alltid gjort sin plikt. Och nu höll de på att närma sig slutet — Gernud tillhörde en högadlig familj och var en avlägsen kusin till hertigen Giraud, och han var

farande den mest respekterade banan inom Bauhaus, och är de flesta unga ädlingars förstahandsval. Ädlingar inleder sin karriär inom det militära på 4:e graden, Oföräls på 1:a graden. En Oföräls som når 5:e graden sänds till militärhögskola på två år och ges därefter en officersbefattning. Du behöver inte slå för detta — det bara händer.

BLEU, Bauhaus polisstyrka, använder sig av samma titlar, grader och bonusfärdigheter som arméns hussarer (det gör även Bosättare).

BONUSFÄRDIGHETER.

SOLDAT: HUSAR: Gevär;
 DRAGON: Markfordon, Mekanik;
 FLOTTAN: Sjökunnsighet;
 LUFTFLOTTAN: Flygfarkoster eller Rymdskepp eller Rymdnavigering
 OFFICER: HUSAR: Militär taktik mindre förband, Pistol;
 DRAGON: Markfordon, Militär taktik mindre förband;
 FLOTTAN: Sjökunnsighet, Pistol;
 LUFTFLOTTAN: Flygfarkoster eller Rymdskepp eller Rymdnavigering
 SPECIALSTYRKE-SOLDAT: Varierar
 SPECIALSTYRKE-OFFICER: Varierar

ADMINISTRATÖR

	1-3:e graden	4-5:e grad	6:e graden+
STRID	—	—	—
ELDHANDVAPEN	—	—	—
KOMMUNIKATION	2	3	4
RÖRELSE	1	1	1
TEKNIK	1	1	1
FRIA	2	2	3
PER MOD	-1	0	+1

Det är Administratörerna som sköter Bauhaus' affärsimperium. Somliga har direkt överinseende över företagsmaskineriet, andra arbetar inom de mäktiga Ministerier som handhar megakorporationens politiska arbete. Oavsett var du är verksam förväntas du omtvungenligt arbeta för att Bauhausimperiets väldiga maskineri ska löpa väloljat och friktionsfritt.

Administratörer av 1-3:e graden kallas INTENDENTER och ansvarar för driften av mindre företag och departement.

Administratörer av 4-5:e graden kallas DIREKTÖRER och har större ansvarsområden — upp till hela industrigrenar eller mäktiga departement.

Administratörer av 6:e graden och däröver kallas ADMINISTRATÖRER och har att fatta beslut som rör megakorporationen i sin helhet.

STUDENT

Studenter är sådana som utbildar sig inför inträdet i yrkeslivet eller som omskolar sig till ett nytt yrke, och det är som Studenter Bauhausmedborgarna erövrar sina älskade Kompetensbevis. Som Student slår man inte slag för befordran.

	STUDENT KRAV			
	INOM MILITÄRHÖGSKOLA TILLGÄNGLIG ELLER FÖR DEM MED SPECIALNIVÅ 8+ ELLER DE SOM ARBETAT SIG UPP I GRADERNA.			
	MILITÄR	MEDIA	HANDELS	TEKNISK
STRID	1	—	—	—
ELDHANDVAPEN	1	—	—	—
KOMMUNIKATION	—	2	2	—
RÖRELSE	1	1	—	—
TEKNIK	—	—	1	3
FRIA	2	2	2	2
PER MOD	0	0	0	0

VETENSKAPSMAN

Bauhaus' vetenskapsmän ansvarar för forskning och utveckling av i första hand nya vapen och tekniker för industriell produktion, och åtnjuter därför en särskild privilegierad position. Inom Bauhaus hyser man en stor vördnad för bildning och respekterar därför sina vetenskapsmän.

Vetenskapsmän av 1-3:e graden arbetar i de forskningslaboratorier som leds av vetenskapsmän av 4. och 5:e graden. Vetenskapsmän av 6:e graden och däröver ansvarar för de enorma utvecklingsanslag och påkostade forskningsprojekt som Bauhaus är så förtjusad i. Alla vetenskapsmän tituleras « Doktor ». Vetenskapsmän av 4. och 5:e graden lägger sin hedersitel till doktorsiteln. Vetenskapsmän av 6:e graden och däröver tituleras « Professor » och lägger även de sin hederstitel till professorstiteln.

	1-3:e graden	4-5:e graden	6:e graden+
STRID	—	—	—
ELDHANDVAPEN	—	—	—
KOMMUNIKATION	—	1	2
RÖRELSE	—	—	—
TEKNIK	—	4	3
FRIA	2	2	3
PER MOD	-1	0	+1

MAGISTRAT

Du är en Magistrat, en av de fånla men rättvisa personer som ser till att lagen efterlevs inom Bauhaus' domäner. Till skillnad från andra korporationer använder man sig vid rättegångar inom Bauhaus inte av någon jury. Justitieministeriet utbildar i stället särskilda undersökande åklagare/polis, Magistrater, som tjänar som domare, jury och i förekommande fall som höddar. Magistraterna har fullständiga befogenheter varil gäller att kalla

Diplomater av 1-3:e graden tituleras rätt och slätt Diplomater och tjänstgör vid Bauhaus' ambassader där de inhämtar information och leder ambassadtjänstemännens arbete.

Diplomater av 4-5:e graden tituleras Attachéer och har till uppgift att samordna sina underordnades arbete samt att leda mindre beskickningar.

Diplomater av 6 graden och däröver tituleras Konsuler och leder arbetet inom hela ambassader i större megastäder.

Diplomater av 8. graden är Ambassadörer, och representerar megakorporationen Bauhaus i de övriga korporationernas huvudstäder och inom Kartellen. De har fullständiga fullmakter att förhandla fram avtal, överenskomelser om eldnupplur etc., samt att framföra Kurfurstarnas budskap till moniständarnakternas ledare.

FÖRDELAR. Du åtnjuter diplomatisk immunitet. Enligt Kartellfördragets moment 23 kan du inte

häktas, gripas, åtalas eller dömas av någon annan megakorporation än din egen. Du har rätt att röra dig utan hinder i de områden som tillhör parter som signerat fördraget (undantaget definierade säkerhetsområden, se moment 64b). Detta innebär att du inte på något lagligt sätt kan skadas eller tas i förvar av någon annan myndighet än Bauhaus — oavsett vilket slags brott du än har begått. De du har förgripit dig mot kan å

MAGISTRAT				
MINIMIKRAV				
INT 13, FYS 9, SML 9, PER 11				
	1-3:e graden	4-5:e graden	6:e graden	7:e graden
STRID	1	1	2	2
ELDHÄNDVAPEN	1	1	2	2
KOMMUNIKATION	2	2	2	2
RÖRELSE	—	1	1	1
TEKNIK	—	—	—	—
FRÄMSPRÅK	2	2	3	3
TRÄNING	0	+1	+2	+2

och korsförklora folk och att döma dem på ort och ställe. Högre uppsatta Magistrater leder ofta särskilda utredargrupper med uppgift att undersöka misstänkta fall av korruption, kätteri och förräderi. Magistraterna är mycket populära bland vanligt folk, men lika hatade bland kriminella och kättere — detta är också en av anledningarna till att de utbildats för strid och ofta omges av livvakter. När en Magistrat dömt någon till döden måste han eller hon själv utmätta straffet, så det är inte ett jobb för blidiga.

Magistrater av 1-3:e graden sysslar mest med lokala brottslingar. Magistrater av 4-5:e graden tituleras Åklagare och kan skickas ut på uppdrag var som helst inom Bauhaus' domäner. Magistrater av 6:e graden och däröver tituleras Höddar och arbetar endast med fall av korruption, förräderi och kätteri på samhällets allra högsta nivå.

Magistrater krigsplaceras inte inom hemvärnet.

BONUSFÄRDIGHETER. BAUHAUSJURIDIK: en specialfärdighet som bara är tillgänglig för Magistrater. Färdigheten innebär kunskap om Bauhaus' hela komplicerade nätverk av lagar och förordningar, såväl inom Frälsets som Ofrälsets Lagrätt.

DIPLOMAT

Du tillhör Bauhaus diplomatkår, och har till uppgift att representera Bauhaus inför de övriga megakorporationerna, att förhandla fram handels- och fredsavtal och bevaka Bauhaus' rättigheter.

DIPLOMAT				
MINIMIKRAV				
INT 11, PER 11				
	1-3:e graden	4-5:e graden	6:e graden	7:e graden
STRID	1	1	1	1
ELDHÄNDVAPEN	—	—	—	—
KOMMUNIKATION	3	4	5	5
RÖRELSE	—	—	—	—
TEKNIK	1	1	1	1
FRÄMSPRÅK	2	2	2	2
TRÄNING	0	+1	+2	+2

andra sidan begära att Bauhaus löser dig från din immunitet, och naturligtvis händer det att olagligheter eller misstag begås. Det dör folk hela tiden. Imperial är ökänt för "terroristattacker" mot Diplomater som missbrukar sitt privilegium. Som tjänstgörande förväntas du INTE bära vapen (men vem har befogenhet att kontrollera hur det står till med den saken...?).



genom giftermål släkt med Fieldhausen. Genom att avslöja honom offentligt skulle Preiss skaffa sig fiender inom två mycket mäktiga adliga ätter, och det kunde mycket väl innebära slutet såväl för Giraud som för Preiss själv. "Det får bli som det vill med det", tänkte han. Han hade försvarit sitt liv åt rättvisan sedan den fruktansvärda dag han hade sett sin lillasyster sprängas i luften av anarkister. Ljuset skulle döma honom till sist.

"Ingen annan vet om det här, Borg. Det här har varit en hemlig utredning, bara du och jag — jag har inte ens rapporterat till ministern. Jag var inte säker."

Borg såg chockad ut. Det här var helt emot standardförfarandet. "Ni kan inte ha..."

"Jag är en Bödel, Borg. Jag har befogenhet att utreda alla hot mot den allmänna säkerheten. Jag behöver inte någon annans godkännande."

"Men..."

"Jag försöker tala om för dig att du kan dra dig ur, Borg. Jag kan sköta det här själv."

Borg såg för ett kort ögonblick bekymrad, men sedan brett. "Jag är en livvakt, ers excellens. Mitt huvud skulle sitta låst om något hände er."

De steg ut på scenen just som Giraud avslutade sitt tal med orden "...det, mina her- rar, är anledningen till att Giraud Aerospace bygger en ny fabrik i San Darado."

Publiken tystnade när de såg Preiss' syntrå mantel och ceremoniella dödskallemask. Giraud vände sig om mot honom, och ett skräckslaget



uttryck för snabbt över hans ansikte. Han fanade efter sidavapnets hölster. Preiss höjde sin Punisher.

"Antoine Giraud, jag är Bödel Wolfgang Preiss, och jag anklagar er..."

Girauds fingrar grep om pistalkalven.

"...för bratt mot staten. Brottet är förräderi."

Ögon i publiken skrek och plötsligen stod Giraud med pistolen riktad mot den orörlige Preiss. I ögonvrån såg denne hur Borg satte fart för att hinna in mellan honom och kulan.

"Domen är döden." Preiss kramade Punisherns avtryckare. Girauds hjärna spreds podiet.

"Rättvisa är skipad", sade Bödeln med låg röst. Publiken stod tyst. Borg bugade sig ironiskt.

ARBETARE	
MINIMIKRAV	
INGA.	
STRID	—
ELDHANDVAPEN	—
KOMMUNIKATION	2
RÖRELSE	1
TEKNIK	2
FRI	2
PIGROD	0

ARBETARE

Du tillhör den yrkesskickliga kader av arbetare som myllrar omkring i Bauhaus' fabriker, stålverk och skeppsvärk. Du har ett fast och tryggt jobb, tillgång till utmärkt hälso- och sjukvård och så bra betalt som en person i din position någonsin kan önska sig. Men mer än så blir det aldrig — som Arbetare kan du inte befordras högre än till 3:e graden, där du kallas förmån.

ENTERTAINER

Du arbetar som skådespelare, sångare, dansare, modell eller liknande inom Bauhaus' mediaindusti. Din grad är inte en grad i egentlig mening utan mer ett mått på din popularitet. Entertainers av 1:a graden är okända, 2-3:e graden på uppåtgående och 4-5:e graden välkända inom någon megastad. Entertainers av 6:e graden är storartister som syns i storfilmer, har sjusyllriga skivkontrakt eller motsvarande. Entertainers av

ENTERTAINER	
MINIMIKRAV	
PER 11.	
	SAMTUGA GRADE
STRID	—
ELDHANDVAPEN	—
KOMMUNIKATION	3
RÖRELSE	2
TEKNIK	—
FRI	—
PIGROD	+1

7:e graden är Stjärnor i Bauhaus' samtliga domäner och bortom dem, och skrikande beundrare och autograffjägare följer dem vart de än går. Som Entertainer beviljas du inte någon liders titel annat än under allmän mobilisering, då du beviljas en titel under tiden du uppträder för soldaterna vid fronten.

JOURNALIST

Du är verksam inom som undersökande journalist för någon tidning eller radiostation. Du har till uppgift att leverera nyheter till den stora massan, att nosa fram fakta, avslöja korruption och informera allmänheten (allt naturligtvis i enlighet med Sanningsministeriets riktlinjer).

Journalister av 1-3:e graden svarar för intervjuer, insamlande av fakta med mera.

Journalister av 4-5:e graden är redaktörer med en reporterstab som täcker in redaktionens specialområde, vare sig detta är politik, kändisskvaler, kriminaljournalistik eller ekonomi.

Journalister av 6:e graden och däröver är ansvariga utgivare och leder hela tidningars eller radiostationers arbete.

JOURNALIST			
MINIMIKRAV			
INT 9, PER 9.			
	1-3:e graden	4-5:e graden	6:e graden+
STRID	—	—	—
ELDHANDVAPEN	—	—	—
KOMMUNIKATION	3	4	5
RÖRELSE	2	1	1
TEKNIK	1	2	3
FRI	2	2	3
PIGROD	—	+1	+1

PILGRIM

Det är ganska vanligt förekommande att ädlingar och rika Ofrälse tar två års tjänstledighet för att ge sig ut på en pilgrimsresa till de ättas Katedralerna och många andra heliga platser. Du kan bli Pilgrim när som helst, utom under allmän mobilisering, och när de två åren har gått kan du återvända till ditt tidigare arbete. Vissa ordenssällskap tar som nya medlemmar bara in personer som har gjort en pilgrimsresa och därmed visat prov på sin tro.

Under pilgrimsresan utgår du ur henvärmet och gör inte några slag för befördran.

FÖRDELAR. Dina överordnade imponeras av din hängivenhet. Lägg +1 till alla framtida slag för befördran.

PILGRIM	
MINIMIKRAV	
SOCIALNIVÅ 5+.	
STRID	—
ELDHANDVAPEN	—
KOMMUNIKATION	2
RÖRELSE	1
TEKNIK	—
FRI	3
PIGROD	+1

BOSÄTTARE

Bosättare sänds ut för att muta in nya territorier för Bauhaus' räkning. De anføres vanligtvis av en ädling som just beviljats sitt adelsbrev och vill ta sin nya domän i besittning. Bosättare är frivilliga, oftast unga människor som söker sig utanför de civiliserade områdenas trygga liv i jakt på äventyr och rikedomar — de nya territorierna ger dem möjligheter till befördran de aldrig skulle få inom ett vanligt yrke. En Bosättare måste röja ny mark i jungeln, bygga hus och strida för att skydda området mot inkräktare av alla de slag, och måste därför vara något av en tusenkonstnär.

Adliga Bosättare måste ha ledaregenskaper och förmåga att klara alla slags oförutsedda situationer. Vem som helst kan bli Bosättare, men bara den som just beviljats ett adelsbrev eller en medlem av en gammal familj som vill muta in nya områden kan bli ledare. Bosättargrupperna fungerar inhördes som paramilitära enheter och använder sig av samma befattningar och titlar som den reguljära armén. Bosättare tillhör inte hemvärdet och mobiliseras inte under allmän mobilisering.

FÖRDELAR. I de vilda och laglösa territorierna bryts gamla sociala mönster ned. En eventuell befördran ligger helt i Bosättarledarens händer, och denne belönar vanligtvis bara de bästa och mest kompetenta. Bosättare slår därför sina slag för befördran med 1T10 i stället för 1T10-5. Bosättarledare slår inte för befördran, eftersom deras ord är lag.

BOSÄTTARE			
MINIMIKRAV			
Samtliga grundegenskaper +1			
	1-3:e graden	4-6:e graden	LEDARE
STRID	1	1	1
ELDHANDVAPEN	2	1	2
KOMMUNIKATION	1	2	2
RÖRELSE	1	2	2
TEKNIK	2	2	2
FRIA	2	2	3
PER MOD	+1	+1	+2

TEMPELRIDDARE

Tempelriddare tillhör de militära ordenssällskapen och är enormt hängivna och lojala Bauhaus och Kardinalen. Det finns många tempelriddarordnar och medan somliga står direkt under Krigsministeriets befäl kontrolleras andra av andra ministerier. Ett fåtal är stater inom staten. De mest hängivna av dessa ordnar kan till och med beviljas utbildning inom någon av Konsterna, en ära som vanligtvis endast tillkommer Brödraskapets medlemmar.



TEMPELRIDDARE			
MINIMIKRAV			
Varierar mellan de olika sällskapen. Tempelriddare måste ha gjort minst en bakgrundsrepetition som Pilgrim.			
	1-3:e graden	4-6:e graden	STORMÄSTARE
STRID	2	2	2
ELDHANDVAPEN	2	2	2
KOMMUNIKATION	1	2	2
RÖRELSE	1	1	2
TEKNIK	—	—	—
FRIA	2	2	3
PER MOD	+1	+1	+2

När man går med i en tempelriddarorden räknas inte ens tidigare rang eller Socialnivå. Man hänger sig helt åt Ljuset, och sällskapets medlemmar är ens bröder.

Tempelriddare av 1-3:e graden tituleras Riddare, medan Tempelriddare av 4-5:e graden använder den reguljära arméns befattningar (Tempelkapten, Tempelmajor, etc). Tempelriddare av 7:e graden är sin ordens Stormästare och innehar dess högsta rang — någon 8. grad finns alltså inte.

FÖRDELAR. Tempelriddare hedras endast efter sina meriter. Socialnivå ger alltså ingen bonus på slag för befördran.



PILGRIMEN

Johan Mannheim såg sig upphetsat omkring men tog sig så snabbt samman. Det dög inte för en av Bauhaus' ädlingar att ses stå och glo som en bandtålp ens här på San Dorados gator. Men vid Ljuset, nog var det onorlunda mot honom. Natt och neon och Mrs' främmande och underliga lukt slog emot honom. Luften här var så torr och bar med sig en svag metallisk doft som var så annorlunda mot Venus' fuktiga och friska luft. Han snobbade på sina steg. Hjärtat slog snabbare. Han ignorerade de stirrande blickar hans ceremoniella uniform drog till sig från de enkelt klädda förbipasserande.

Han såg upp mot stjärnskroporna och slags av hur annorlunda de var. Capitols byggnader lände så rena linjer och var så upplysta, och Ingensons minsta skymt av ett fott eller en vapenställning. Han visste att nere i södern låg Burroughs nära stridszonerna, men megastaden San Dorado hade uppenbarligen aldrig drabbats av krig. Den var så fullständigt olik hans hemplanets beägrade och militariserade städer. Han bestämde sig för att hon gillade staden och fortsatte framtåt och glädde sig åt att hon hade dragit sig undan de övriga Pilgrimerna och gett sig ut på egen hand.

Folket här påverkade honom, tänkte hon, med en fascinerad blick ut över det onnristiska och livliga folkhvet som pratade och kysstes och grälände ute i det öppna på gatan. De var så annorlunda mot de våldisciplinerade och målmåttade folkmassorna



«Vad skulle de Ofrälse ha att se upp till om inte adeln fanns?»

— Bauhausordspråk

Bauhaus ledes av sin adel, de rika och mäktiga familjer som äger enorma inlusriella förläningar och genom dessa styr miljoner människors tiden.

Bauhaus' adel är till iöverbärande del inte en parasiterande klass, utan tar sina plikter som ledare och ansvariga för det allmännas bästa på största allvar. Ädlingarna uppfostras från sina första levnadsår till att leda andra, och det är också deras funktion i livet. Merparten av Bauhaus' officerskår har adligt blod, liksom korporationens kader av företagsledare och administratörer.

Bauhaus' ädlingar är bundna av en uppsättning förhållningsregler, ett hederskodex, som inte förlämnar i kraft fastän det till största delen är oskrivet. Ädlingarna fostras till att sätta plikten mot korporationen högre än det egna livet, att man är bunden vid sitt ord och att det värsta man kan göra är att dra skam och vämra över familjenamnet.

Nyckelordet för Bauhaus' adel är heder — det styr deras liv ned i minsta detalj. En adelsman får aldrig underlåta att betala sina skulder, kan inte låta en förolämpning gå ostraffad förbi och måste visa sina likar och överordnade den största respekt. Minsta brott mot denna hederskodex kan innebära att en ädling fryses ut av sina likar.

Å andra sidan gör adelns väldiga rikedomar att de kan leva i en prakt och rikedom som hela solsystemet avundas dem. De bor i enorma palats i städerna och kolossala fortifierade gods på landsbygden, bär de mest fashionabla uniformerna och

kläderna och avnjuter den läckraste mat på det mest utsökta porslinet. De bevisar strålande baler i varandras palats och ser från de snura teatramas välbevakade och säkra balkonger systemets mest populära artisters uppträdanden. Deras chanförrer för dem från tryggheten i deras befästa gods till mänsklighetens finaste restauranger eller till jaktuturer i särskilda viltparker.

Alla Bauhausädlingar vet dock att den livsstil alla avundas dem har ett pris, och att detta kan avkrävas dem när som helst. De kan ombes att offra sina liv för korporationen, och skulle i ett sådant fall inte tveka en sekund att göra det. De leder sina underlydande i såväl krig som affärer, och de leder dem vid vil fronten. Ett misslyckande går inte att avsäga sig. De måste ta sitt ansvar med värdighet och hedern i behåll.

Bauhaus' adelsläkter är storfamiljer — i centrum står kärnfamiljen, men denna omges av hundratals släktingar som knyts till kärnfamiljen via blodsbånd eller giftermål. De omgivande familjerna har i flertalet fall även de egna palats och gods.

FÖRDELAR. Samliga medlemmar av en adlig familj kan, förutsatt att de inte vanärats, utnyttja sina släktingar som ett kontaktnät. Exakt hur familjen kan hjälpa ädlingen avgörs av familjens styrka och vilket område familjen kontrollerar. Hjälpen kan ges i form av rådgivning och information, och i mer sällsynta fall gå så långt som att utöva påtryckningar. Tänk dock på att detta är ett tveeggat svärd — adliga tillgångar kommer ofta att tas i anspråk för uppdrag för sin familjs räddning.

KURFURSTARNA

«Vad Kurfurstarna är? Den ädlaste adeln, min pojke!»
— hertiginna Arcadia Benheim till sin son

Megakorporationen Bauhaus domineras av fyra kurfurstesläkter som alla har enormt inflytande inom sina respektive områden och dessutom besitter kolossala förmågenheter som naturligtvis ökar inflyandet ytterligare. Alla dessa familjer har familjeträn som sträcker sig långt tillbaka till tiden för Katastrofens era. Kurfurstefamiljerna heter:

ROMANOV

Romanov styr Krigsministeriet och genom det Bauhaus' mäktiga arméer. Romanov är den näst äldsta kurfurstefamiljen och äger vidsträckta och bördiga landområden runtomkring Heimburg. De äger också RWD (Romanov Weapons Designworks), en av solsystemets största vapentillverkare — dess fabriker spottar ut sig snart sagt samtliga Bauhaus' vapen, däribland MP 105 och AG-17. Romanov äger dessutom Bauforce, även det ett

vapenföretag, som specialiserar sig på tyngre vapen.

Familjen Romanov har en lång och stolt tradition som militärer. En av familjens förfäder, Emil Romanov, stod vid Kardinalens sida under det stora slaget mot Algeron. Enligt familjelegenden gav Romanov sitt liv för Kardinalen genom att med sin egen kropp skydda denne från en stöt från Aposteln vapen, och det är från denna tid som familjens starka band till Brödraskapet härstammar. Sedan Cybertronics inmarsch på scenen har kontakterna dock blivit mer ansträngda. Romanov är den nya megakorporationens starkaste supporter eftersom man anser Cybertronics produkter vara av största vikt för kampen mot den Mörka Legionen. Som en följd av detta har man gjort stora investeringar i Cybertronic, och Brödraskapet har tagit mycket illa vid sig av det man ser som sin äldsta allierades förräderi. Romanov har svarat

på detta genom att fjärma sig mer från Brödraskapet.

Familjen Romanov har rykte om sig att producera stora krigare och militära strateger — mer än tjugan procent av gräddan av Bauhaus' officerskår är på något sätt knutna till ätten. Romanovvakten Vargens Orden är en av solsystemets i särklass bästa stridande enheter.

FÖRDELAR. Tack vare din familjs stora inlytande kan du automatiskt slå in på valfri militär karriär — utan att slå för det. Du är dessutom född till sirid med +1 på STY, SMI och FYS, och eftersom du har vuxit upp bland vapen och vet allt om dem får du +2 på samtliga färdigheter inom Eldhandvapen.

VAPENSKÖLD. En svart varghuvud på Bauhaus' kuggghjul.



där hemma. I Heimburg var det ett ständigt skämt att folk till och med inorscherade in i affärerna som en invaderande armé. "Ja", tänkte han, "så här skulle jag aldrig ha gjort hemma". Han kände sig märkligt fri. Efter tio år i anstalten var det här den första odisciplinerade handling han hade begått. Han hade två års tjänstledighet för att som Pilgrim ge sig ut på en stor rundresa genom systemet, och det var hans livs första semester utanför familjens varmo men lätt kvävande famn. Han såg nya saker, han var ute på äventyr och han älskade det.

Så insåg han plötsligt att han hade gått försjunken i dagdrömmar alldeles för länge — han hade kommit in på fel gata. Allt såg mer nedgången ut, sjaskigare, farligare. Många män ioktog honom förstutlet som om de försökte avgöra om hans vackra uniform var värd risken att stälas inför hans sidovapen. Mannheim rötade än mer på ryggen och marscherade vidare. Han var inte rädd, han hade tjänstgjort i stridszoner i eldsringen. De här mänskliga hyenorna kunde inte skrämma honom hur många de än vor — och mycket riktigt slank de potentiella rånar ut i väg när de insåg att han inte utgjorde något lätt byte. Först när hotet var borta insåg Mannheim att han själv var det. Helt borta.

Plötsligt hördes ett skrik. En ung flicka kom rusande ut från en tvärgata med sina stilettsklackade skor i ena handen. Hon sprang fram till Mannheim och grep desperat tag om hans arm. Han lade som i blixtbelysning märke till

RICHTHAUSEN

Ätten Richthausen styr ett mäktigt företagsimperium som huvudsakligen är verksamt inom byggbranschen och den tyngre industrin. Genom ett nätverk av dotterföretag kontrollerar Richthausen Industries nästan 25 procent av Bauhaus' samlade produktion. Richthausen är den äldsta och rikaste av kurfurstefamiljerna och har sin huvudsakliga maktbas i Industriministeriet, den jättelika byråkrati som har överinseende över Bauhaus' hela produktion och är de som svarar för att minsta pryl som bär Bauhaus' kugghjul är värdig symbolen.

Ätten Richthausen har rykte om sig att vara stolt på gränsen till högdragenhet, och är också med Bauhausmätt mätt ytterst tillbakadragen. Richthausens stora gods utanför Heimbürg är ett av Venus' mest befästa områden — detta kan kan-

ske förklaras med att det är där man förvarar den magnifika konsisamling man under 50 generationer har samlat på sig. Richthausen har en egen elitstyrka, Drakorden, som är okänd för sin brutalitet mot inkräktare. Envisa rykten gör också gällande att enheten används för industrispionage.

FÖRDELAR. Tack vare din släkts enorma inflytande står det dig fritt att själv välja yrke — slå inte för det.

Ditt släkterv innebär att du har en medfödd kännedom om maskiner och får +2 på alla teknikfärdigheter. Richthausen är också kända för att vara både smarta och envisa, så du får +2 på INT och PSY.

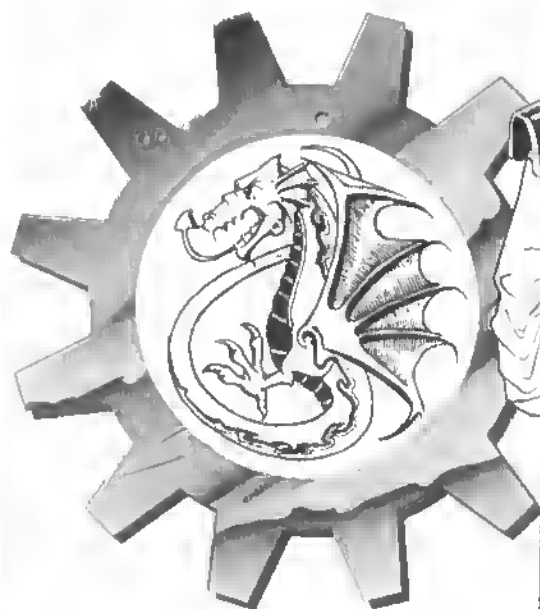
VAPENSKÖLD. En gyllene drake på Bauhaus' kugghjul.

att hon var ovanligt vacker.

"Hjälp mig", bad hon med stora, bedjande ögon. Ut ur gränden kom två jättelika män. Åtminstone såg de vid en första anblick ut som män, men en närmare inspektion avslöjade att de var alldeles för stora, deras hår för vitt och deras ögon alldeles för lysande röda. De stora pistolerna i deras händer såg också hotfulla ut.

"Snälla, hjälp mig", bönade flickan åter igen.

"Naturligtvis, fröken", svarade Mannheim artigt, drog sin pistol, siktede noggrant mot det första monstret och sköt.





BERNHEIM

Ätten Bernheim är den svagaste av de fyra kurfurstefamiljerna, men är trots det otroligt mäktiga. Familjens välstånd grundar sig på livsmedel och media, och man kontrollerar nära 51 procent av Bauhaus' produktion inom dessa områden (Bernheim kan höras skryta om att deras kolossala gods producerar nog för att föda hela Venus). Familjen äger dessutom stora transportföretag och varuhus. Förutom allt detta är Bernheim AG Bauhaus-koncernens största förlags- och mediahus som äger två mycket inflytelserika dagstidningar; *Heimburg Gazette* och *Volksburg Herald*, samt en samling radiostationer, TV-kanaler och biodromer. Bernheim äger också filmstudion *Popular Films* och minst 50 procent i Venus' megastäders samtliga danspalats, teater- och operahus. Ätten Bernheim

kontrollerar Civilisationsministeriet som ansvarar för Bauhaus' enorma välfärds- och utbildningsprogram, samt Sanningsministeriet som är megakorporationens ytterst effektiva propagandaapparat. Familjens regemente, Björnens Orden, är känt för sin effektivitet i närstrid.

FÖRDELAR. Du får automatiskt jobb inom något av de områden Civilisationsministeriet råder över. Familjen Bernheim är känd för att vara smidiga och sluga politiker, så du får +2 på alla kommunikationsfärdigheter. Ätten är också berömd för sin fysiska styrka och storvuxenhet, så du lär +3 på STY och FYS.

VAPENSKÖLD. En björn omsluten av Bauhaus' kugghjul.





«Plikten före allt» —Bauhaus-ordspråk

SAGLIELLI

Ätten Saglielli kontrollerar Trons ministerium och går i spetsen för kampen mot den Mörka Legionen. Ätten överlåter skötseln av sina industriförläningar på sina ytterst skickliga Administratörer, som har att sköta en kommersiell koloss vars verksamhetsområden spänner över allt från vapen till läkemedel. Detta gör att det står familjen Saglielli fritt att ägna sig åt sin självpågagnade uppgift att eliminera Kättare varhelsk de visat sig. Saglielliklanen har vare sig glömt eller förlåtit det faktum att mer än hälften av familjen dödades under den Mörka Legionens första nedslag på Venus. Samtliga familjemedlemmar får så snart de är gamla nog att tala svära Hämndens ed invid ättens relikaltare, och förbinder sig därigenom att livet igenom bekämpa Mörkret, överallt och i alla dess former. Samtliga familjemedlemmar firnar dessutom eden när de i vuxen ålder svär tro- och huldlietseden till Bauhaus. Många av dem går med i Brödraskapet i hopp om att nå en position inom Inkvisionen, andra går med i någon tempelriddarorden. Saglielli är den mest fruktade av kurfurstefamiljerna, eftersom dess medlemmar aldrig glömmet en oförrätt eller låter den gå ohämnad.

FÖRDELAR. Din familj är berömd för att vara envis, viljestark och svår att ta kål på — höj din FYS och PSY med +3.

Du får automatiskt jobb inom något av de områden som kontrolleras av Trons ministerium.

VAPENSKÖLD. En kondor med utsträckt vingor omsluten av Bauhaus' kugghjul.



HÖGADELN

«Plikten före allt»
—Bauhausordspråk

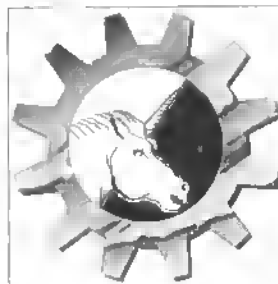
Det finns tio högadliga ätter, eller hus, som står i spetsen för varsin jättelik industriförläning. Även om de saknar kurfurstefamiljernas politiska makt besitter de enorma rikedomar och stor prestige. Endast högadliga krigare har tillsammans med sina vapenbröder från kurfurstefamiljerna rätt att bära de väktarhjälmars som är så utmärkande för Bauhaus' militära elit.

Slå JT10 på följande tabell för att avgöra vilket hus din rollperson tillhör:

- 1 Huset Fieldhausen
- 2 Huset Krüger
- 3 Huset Salvatore
- 4 Huset Bayer-Hrothgar
- 5 Huset Giraud
- 6 Huset Luther
- 7 Huset Philippe
- 8 Huset Rotherburg
- 9 Huset Dante
- 10 Huset Matochek

HUSET FIELDHAUSEN

Fieldhausen Motors är Bauhaus största producent av militära fordon, och tillverkar allt ifrån svävarstridsvagnar till bepansrade bilar — dotterföretaget Vinciano-Trallaux är vida känt för de bepansrade limousiner av yppersta kvalitet man tillverkar för Bauhausadelns räknning. Huset Fieldhausen har dock fallit långt från sin tidigare maktposition. Under Kardinal Durand X talade man om ätten som en tänkbar femte kurfurstefamilj, men det var innan nära hälften av familjen hoppade av till Imperial för att där bilda Fieldhausen Autoworks. Bauhausdelen av ätten hävdar att avhoppet var en följd av tvillingbröderna Ottos och Victors kamp om makten sedan deras far dött. Otto vann och hellre än att erkänna sig besegrad valde Victor valde att hoppa av till



Imperial vilket på sin tid orsakade en stor skandal. Fieldhausens namn har ännu inte återhämtat sig från denna prestigeförlust som i kombination med förlusten av nästan halva Fieldhausens industriella kapacitet innebär ett förödande slag mot husets planer och anspår.

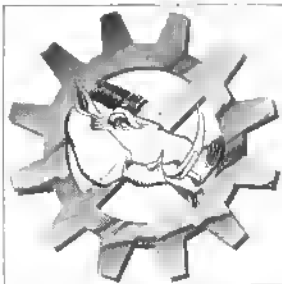
Huset Fieldhausens elitstyrka, Enhörningens Orden, är förmodligen den främsta pansarenheten mänskligheten känner.

FÖRDELAR. Du har vuxit upp omgiven av fördom av alla slag och får därför +2 på färdigheterna Märkfördom och Mekanik. Dessutom har dina reflexer förbättrats av allt bilkörande: din SMI höjs med +2.

VAPENSKÖLD. En vit enhörning med Bauhaus' kugghjul.

HUSET KRUGER

Kruger Steel står för merparten av Bauhaus' ställframställning, och huset Kruger äger såväl stora gruvor på Venus och Mars som kolossala stål- och valsverk intill i solsystemet. Man har också låta kontakter med



Capitol, eftersom stora kvantiteter råmaterial köps direkt från den Marsbaserade megakorporationen. Bland Kruger Steels främsta dotterföretag kan nämnas byggnadsjätten Volksheim Bau, handelshuset Silverberg Holding som specialiserat sig på metallmarknaden och transportföretaget Steiner Shipping vars jättelika handelsflotta korsar såväl hav som rymd. Vildsvinets Orden är känd för sin hänsynslöshet på slagfähet.

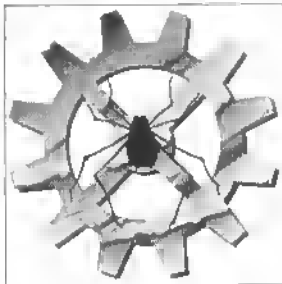
FÖRDELAR. Huset Kruger har vaggat några av solsystemets hästa ingenjörer. Höj din INT och samtliga teknikfärdigheter med +2.

VAPENSKÖLD. En vildsvinsgalts huvud omsluttet av Bauhaus' kugghjul.

HUSET SALVATORE

Huset Salvatore är mest känt för sitt kemiföretag Salchem Industries, men har med dotterföretagen Tekmed och Healthstar också en stark position inom läkemedelsindustrin.

Mindre känt är dock att man också äger Warberg Technochem som är ökänd tillverkare av giftgaser. Ytterligare ett av Salvatores dotterföretag, Straker Biotech, ligger långt fram inom bioteknologisk och genetisk forskning — områden som ogillas av Brödraskapet och är föremål för strikta regler från Kartellens sida. Inblandningen i



dessa slätrar har bland dem som känner till saken gett huset Salvatore ett mörkt och illvarslande rykte, ett rykte som delas av husets elitförband Spindelorden.

FÖRDELAR. Din familj har på något sätt sett till att du har såväl linärlig kemisk talighet som Utmärkt immunförsvär (se tabellen för uppväxthändelser Bauhaus) — kanske har den där underliga och hemliga behandlingen du genomgick som barn något med saken att göra. Öka din STY och FYS med +2.

VAPENSKÖLD. En spindel i mitten av Bauhaus' kugghjul.

HUSET BAYER-HROTHGAR

Huset Bayer-Hrothgar är företrädesvis ett mediaföretag som i sitt stall har den jättelika media-koncernen BHM som står för merparten av Bauhaus' studiokapacitet vad gäller film, tv och musik. Tillsammans med



Bernheim äger man kedjor av biodromer, radiostationer, teater- och operahus. Huset Bayer-Hrothgars medlemmar har rykte om sig att vara såväl förgärliga som vackra — släktens kvinnor sägs vara solsystemets vackraste, männen de stiligaste. Elaka tungor gör dock gällande att detta beror på att huset Bayer-Hrothgar också äger en kejlja plastikkirurgiska institut, Talsen, samt varumärkena Elite för parfym och skönhetsprodukter och det för sina kläder så berömda designhuset Favoricci. Det är inte ovanligt att familjemedlemmar syns i annonserna för dessa produkter.

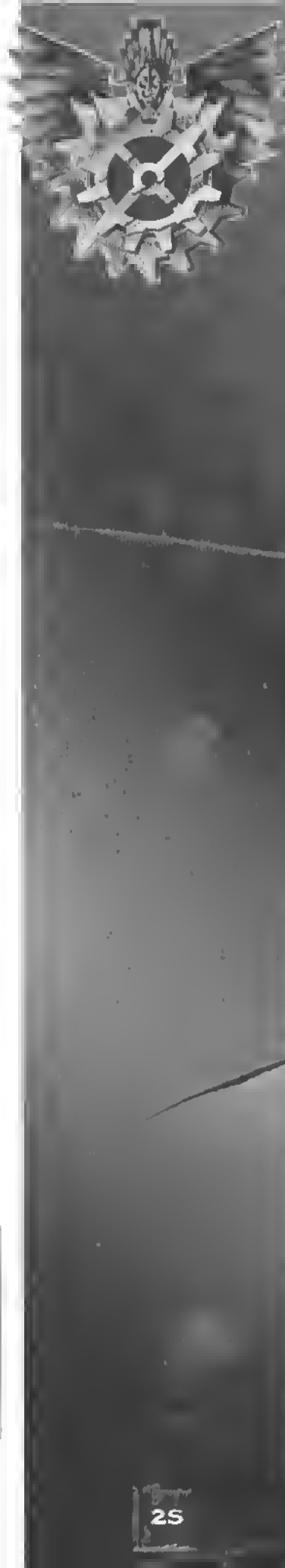
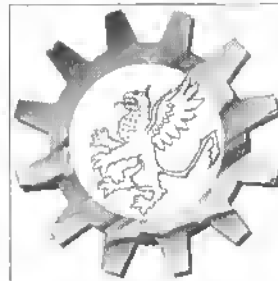
Lejonorden har alltid varit känd som det bäst utbildade av alla vaktregementen.

FÖRDELAR. I likhet med familjens övriga medlemmar ser du fantastisk bra ut, och får +2 på samtliga sociala färdigheter när du har att göra med personer av samma kön. När du träffar personer av motsatt kön får du +5.

VAPENSKÖLD. Ett stegrande lejon omsluttet av Bauhaus' kugghjul.

HUSET GIRAUD

Giraud Aerospace tillverkar SAMTLIGA Bauhaus' flyg- och rymdfarkoster, visserligen gör man det tack vare ett antal dotterföretag som exempelvis Kline Helitek och Maier-Martinez Commercial, men man gör det likafullt. Det är ett ovedersägligt faktum att





samtliga Bauhausfarkoster som flyger har tillverkats antingen av Girand eller något av dess dotterföretag. Man tillverkar allt ifrån helikoptrar och zeppelinare till attackflygplan och de herömda luftslagskeppen, och man har fullständig kontroll över denna industrisektor. Lyckligtvis är man dessutom mycket bra på det man gör. Girand står dessutom genom dotterföretaget Bauhaus Aerodyne bakom produktionen av robotar och andra högteknologiska vapensystem. Ättens verksamhetsområdes högteknologiska natur gör att man ofta kommer i kontakt med folk från Cyhertronic.

FÖRDELAR. Kontakt inom Cybertronic. Du får dessutom +2 på färdigheten Flygfarkoster eftersom du redan som barn satt i cockpit för första gången.

VAPENSKÖLD. En stegrande grip omsluten av Bauhaus' kugghjul.

HUSET LUTHER

Huset Luther är en hemlighetsfull familj vars rikedomar byggs på kolossala intressen inom livsmedels-, hemelektronik- och byggnadsindustrierna. Det är dock inte sina intressen eller rikedomar de är kända för, utan för sin givmildhet till välgörenhet och sin hängivenhet till Kardinalens ord. Huset Luther är mest känt för att ekonomiskt stödja Brödraskapets missionsstationer och soppkök i nedgångna områden, samt för att underhålla offentliga bibliotek och utställningar med egna medel. Ätten är mindre känd för att donera enorma belopp till Secret Crusaders och andra paramilitära grupper som är fanatiska motståndare till den Mörka Legionen. Man lämnar även bidrag till Renhetsförbundet, en ytterst fanatisk apokalyptisk klu som svurit att befria Bauhaus från alla "främmande influenser". Huset Luthers elitstyrka, Maskens orden, har en av de mer ovanliga väktarhjälmarna: en leende ansiktsmask som påminner om den som bärs av skådespelare i någon av Bauhaus' tragedier.

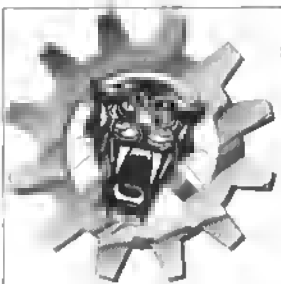


FÖRDELAR. Kontakter inom de hemliga grupperingar som nämnts ovan, samt motståndet mot alla attacker med Mörk Symmetri ökat med +5.

VAPENSKÖLD. En leende ansiktsmask omsluten av Bauhaus' kugghjul.

HUSET PHILIPPE

Huset Phillippe är Bauhaus' främsta producent av TV- och radioapparater samt hushållsprodukter och står bakom den lyxserie, Derivend, som blivit trendsättande

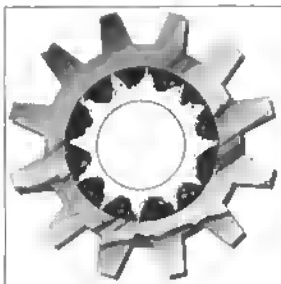


inom dessa branscher. Man har också genom Sonogram Studios stora intressen inom musikbranschen. Demonkattens orden är kända för sin vildsinhet i strid i djungel.

FÖRDELAR. Huset Phillippe är berömt för sina snabbtänkta och framsynta affärsmän, och du får +3 på färdigheten Administration och +4 på färdigheten Perception.

VAPENSKÖLD. En venusiansk Demonkatt omsluten av Bauhaus' kugghjul.

HUSET ROTHERBERG



Rotherberg har en dominerande ställning inom Bauhaus' finansvärld, och säljer allt ifrån försäkringar till aktieposter i frilansföretag och dessutom kontrollerar man ett antal stora investmentbanker och företag. Ätten har sedan länge lett Bauhausbank, som ansvarar för övervakandet av megakorporationens finanser, och den har rykte om sig att vara enastående rättsskaffens och sparsam. Huset Rotherbergs militära gren, Gyllene hjälmens orden, ses ofta stå på vakt i familjens banker och känns lätt igen på sin unika version av specialstyrkornas dödskalshjälm som förgyllts med ett lager snitt guld.

FÖRDELAR. Du är fantastiskt rik även med den otroligt rika Bauhauselitens mått mätt.

VAPENSKÖLD. Ett stiliserat solansikte omsluten av Bauhaus' kugghjul.

HUSET DANTE



Huset Dante står bakom merparten av Bauhaus' jättelika vinodlings- och bryggerisfär. Familjens viner som odlas på ättens vidsträckta ägor runt Venus' ekvator anses allmänt vara solsystemets förnämsta.

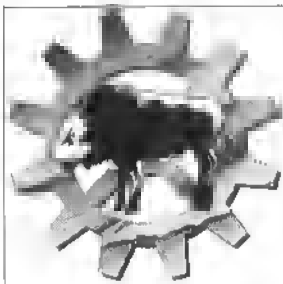
Dante äger också ett stort antal bryggerier och krogkedjor i systemets alla hörn. Dess Aporden ras av flertalet inte på större allvar eftersom den är beryktad för att spela practical jokes vid sällsta tänkbara tillfällen — detta döljer dock listigt förbandets snara skicklighet och mångsidighet i strid.

FÖRDELAR. Huset Dantes medlemmar är berömda för sitt handlag med "vin, kvinnot och sång". Alla dina sociala färdigheter höjs med +2 och du kan dricka så mycket du vill utan att bli full och stökig.

VAPENSKÖLD. En apa omsluten av Bauhaus' kugghjul.

HUSET MATOCHEK

Huset Matocheks rikedom grundar sig på en enda sak: jord. Matochek äger större landområden än någon annan Bauhausfamilj, och på familjens ägor produceras allt ifrån vindrivor till nötkreatur. Dessutom äger man stora tomter i tätbebyggt område, tomter som man hyr ut till Bauhausmedborgare och Trälär — det är inkomsterna från dessa som utgör grun-



den till huset Matocheks välstånd. Familjen är fanatisk motståndare till såväl Imperial som den Mörka Legionen eftersom båda dessa fiender har erövrat stora landområden som tidigare tillhörde Matochek. Bisonorden är den största av alla militära ordnar.

FÖRDELAR. Du växte upp med jakt på familjens enorma ägor och är ytterst kunnig inom Djungelöverlevnad, Spåra, Smyga, Klättra och Vighet. Du får +2 på dessa färdigheter och på din FYS — utelivet har gjort dig tålig.

VAPENSKÖLD. En bison omsluten av Bauhaus' kugghjul.

LÅGADELN

«En av Bauhaus' grundläggande principer är att alla hennes barn, oavsett börd, en dag kan adlas om han eller hon arbetar hårt och i allt för sig med heder.»

—Bauhausalesätt

Det finns för närvarande 2 694 lågadliga hus, och det tillkommer ständigt fler. En lågadlig familj kan äga alltifrån en liten industriförläning bestående av några fabriker till en markegendom som röjts från ur Venus' djungel. Det viktiga i sammanhanget är att de är adliga. Det står dig helt fritt att tillsammans med dina spelare skapa nya familjer — nedan beskrivs sex lågadliga hus som ni kan använda som utgångspunkt i skapandet. Vill ni inte skapa nya ätter är det bara att slå 1T6 för att avgöra vilket hus spelaren ska tillhöra (1=Karlstain, 2=Rathausen, 3=Piquarde, 4=Sternberg, 5=Valmonte, 6=Borgia.)

De lågadliga familjernas vaktordnar kan variera i storlek från mindre enheter på några hundra man till arméer på tusentals soldater — allt beroende på hur rik familjen är. Lågadliga familjers ordnar har inte rätt att bära väktarhjälm, utan måste nöja sig med specialtillverkade och särskilt målade versioner av specialstyrkornas vanliga dödskalshjälm. Familjens vapensköld bärs på höger axelskydd.

HUSET KARLSTEIN

Huset Karlstein äger ett mindre gods utanför Volksburg. Familjen har tillhört lågadeln under mindre än tre generationer sedan dess Helmut Karlstein gav sitt adelsbrev efter attha visat prov på enastående mod under Freibergoffensiven. Helmut Karlstein hade redan arbetat sig upp sig till officers rang inom armén, och hans agerande under 41. arméns sista strid på Blücher till rättfärdigade mer än väl hans befordran. Karlstein dräpte på egen hand en Pretorian stalker och bar sin sårade belähhavare genom dryga 30 kilometer tät djungel trots att han var svårt sårad. Hans befälhavare var ingen mindre än Manfred Romanov, huset Romanovs arvlörste, så hans överordnade var mer än tacksamma.

Familjen Karlstein har en lång och stolt tradition inom det militära. Under tjugo generationer har åtminstone en medlem av familjen tjänstgjort

inom armén, och samtliga har nått officers rang. De nu levande medlemmarna av huset Karlstein förväntas fortsätta i denna tradition.

FÖRDELAR. Du är född till soldat och får +2 på samtliga färdigheter inom expertisområdet Eldhandvapen, och dessutom +1 på din FYS. Tack vare din familjs inflytande behöver du inte slå för att komma in på någon militär bana — Krigsministeriet väntar sig stordåd av samtliga medlemmar av ätten Karlstein.

VAPENSKÖLD. En knuten näve i stridshandske omsluten av Bauhaus' kugghjul.

RATHAUSEN

Huset Rathausen härskar över den industriförläning som är känd som Rathausen Industries, och äger två fabriker i Heimborg och en i Luna City som alla tillverkar små lätt bepansrade patrullbilar för BLEUs räkning. Merparten av familjens inkomster kommer dock från det Monte Albino Casino på Luna som husets anfader Konrad Rathausen vann under en omgång kortspel med höga insatser. Det finns en vild ådra i familjen som tycks säkerställa att åtminstone en familjemedlem är en tvångsmässig spelare, och denna ådra har gjort att familjen ådragit sig Skräckministeriets uppmärksamhet. Hittills har huset Rathausen dock haft tur nog att undgå att fördrivas.

FÖRDELAR. Du fascineras av spel och dobbel i alla dess former, och verkar ännu så länge ha tur — öka färdigheten Hasardspel med +2. Dessutom får du en gång per äventyr slå om ett misslyckat slag, vad det än gällde.

VAPENSKÖLD. Två tärningar inramade av Bauhaus' kugghjul.

PIQUARDE

Huset Piquarde är en liten familj vars urhem ligger nära Helmutspott. Familjen är berömd för att ha bestått Bauhaus med fler flygaräss än någon annan familj. Sedan den ärofyllda dag för tolv generationer sedan då Luther Piquarde sköt ned 12 Imperialplan under belägringen av Volksburg



«En av Bauhaus' grundläggande principer är att alla hennes barn, oavsett börd, en dag kan adlas om han eller hon arbetar hårt och i allt för sig med heder.»

—Bauhausalesätt



«Det som gör
Ädlingarna
prominenta är
att de höjer sig
över de
Ofrälse.»
—Bauhaus-
talesätt

har det alltid tjänstgjort en Piquarde inom Luftflottan. Luc Piquarde innehar Luftflottans rekord vad gäller säkra nedskjutningar — under sin fantastiska karriär sköt han ned mer än 500 fiendepplan. Rekordet har stått sig i mer än ett sekel sedan Luc rapporterades saknad i strid sedan han hoppat ur sitt brinnande plan ovan Gravetonarkipelagens djungel efter en strid med 12 CAF-plan (varav han sköt ned fem). Capitol Airforce reste ett monument över honom på Streinbeck Island, och inskriptionen lyder "en hjältemodig motståndare, en hedersam fiende". Huset Piquarde har sedan dess antagit detta som sitt motto.

FÖRDELAR. Det behöver knappast påpekas att du drömmer om att flyga — och dina drömmar kan automatiskt gå i uppfyllelse. Du får dessutom +2 på färdigheten Flygfarkoster.

VAPENSKÖLD. En hög omsluten av Bauhaus' kugghjul.

HUSET STERNBERG

Huset Sternberg är en familj med iungamla anor som nu tycks vara på väg att utsläckas, för på senare tid har familjen Sternberg satt allt färre barn till världen. Detta är synd, för ätten har gett Bauhaus en god del av megakorporationens mest lysande vetenskapsmän, konstnärer och akademiker. Hans Sternberg blev berömd som författaren till "Blod och ära", den kanske främsta romanen om Bauhaus under tiden för Brödraskapets grundande. Klaus Sternberg hyllas fortfarande för att ha uppfunnit Sternbergs reningsmetod som får fram det ypperligaste stål mänskligheten känner, medan Romain Sternberg stod för de utsökta muralmålningar som smyckar taket i Heimburgkatedralen. Vivien Sternbergs "Guide till taktik för mindre enheter" används fortfarande i grundkurserna vid Heimburgs militärhögskola. Familjepalatset i Heimburg är numera endast en förfallen påminnelse om dessa svunna tider, och här och var i dess mörka inre syns några familjemedlemmar ägna sig åt författande och studier bland fruktscadade böcker och dammtäckta konstverk.

FÖRDELAR. Familjens lärdomstradition lever vidare i dig, och du får +2 på samtliga teknikfärdigheter.

VAPENSKÖLD. En uppslagen bok omsluten av Bauhaus' kugghjul.

HUSET VALMONTE

Huset Valmonte äger Bockfilm, solsystemets mest ökända producenten av erotisk biodromfilm. Familjen är också ökad för att ha fler vanärade familjemedlemmar än någon annan Bauhausätt — under huset Valmontes långa historia har inte mindre än 112 familjemedlemmar förskjutits av megakorporationen. Ätten är beryktad för sin brisfälliga moral, sin lustfylldhet och sina utbrott av ren perversion. Att huset Valmonte undgått att i sin helhet kastas ut ur Bauhaus beror endast på att några av de finaste krigarna i megakorporationens historia har sprungit ur familjens led. 157 familjemedlemmar har belönats med järnsvärdet för visan mod — 93 av dem deklarerades postumt.

FÖRDELAR. Familjen Valmonte må vara dekadent, men dess medlemmar är samtidigt charmerande i all sin hänsynslöshet. Öka Socialt umgänge med +2.

VAPENSKÖLD. En stegrande silverne springare omsluten av Bauhaus' kugghjul.

HUSET BORGIA

Huset Borgia är otroligt rikt — men det är märkligt nog oklart hur det kom över sin rikedom. Ätten har under sin långa historia varit föremål för ett otal undersökningar från Magistraternas sida, men hittills har inte varit möjligt att få fram hållbara bevis för någonting — de har anklagats för. Familjen Borgia har vid ett flertal tillfällen misstänkts för att ha att göra med brottsorganisationer som står utanför Bauhaus, organisationer som de capitoliska narkotikasyndikaten och Mishimas ökända Svarta vallmosamfund. Justitieministeriet har dock aldrig visat tecken på att vilja slå till mot huset Borgia, vilket skulle kunna tyda på att det andra ryktet om dem är sant — de kanske använder sina kontakter till att inhämta information för Skräckministeriets räkning. Den fruktade Röda kraniet orden skyddar familjemedlemmarna från lönnmördare — när man inte lönnmördar familjens fiender.

FÖRDELAR. Många familjemedlemmar har genom åren dött av förgiftning. Kanske är detta anledningen till att de kvarvarande medlemmarna har utvecklat Enastående kemisk motsståndskraft (se tabellen uppväxthändelser Bauhaus) — hur som helst har din rollperson det.

VAPENSKÖLD. En bevingad dolk omsluten av Bauhaus' kugghjul.

OFRÄLSE OCH TRÄLAR

«Det som gör Ädlingarna prominenta är att de höjer sig över de Ofrälse.»

—Bauhaustalesätt

OFRÄLSE

Bauhaus' Ofrälse delas upp i en antal klasser som i adelns ögon inte skiljer sig stort ifrån varandra.

För Ofrälslet är skillnaderna dock av största vikt.

Vasallerna fungerar som megakorporationens disponenter. De bor ofta i samma lyxnoverade hyreshus som sina adliga arbetsgivare, eller i en egen flygel i ättens palats. De rapporterar direkt till sina överordnade, inhämtar förhållningsord och ser till att ledningens beslut genomförs. Vasallerna förbereds redan under barndomen för sin

yrkesroll, och denna förs ofta vidare från förälder till barn. De är sällan självbelåtna eller egenkära i sin yrkesroll, eftersom de om de inte är till största belåtenhet med kort varsel kan ersättas med mer effektiva individer. I krigstid tjänstgör de som underofficerare och lägre officerare.

Arbetarna utgör den fasta grund som megakorporationen vilar på, och de vet med sig att de är solsystemets skickligaste hantverkare och arbetare. Samtidigt är de tacksamma gentemot Bauhaus som försett dem med deras färdigheter och möjligheten att använda dem — de är stolta över att tillhöra de utvalda som arbetar för att bevara det bästa i mänskligheten. En ändlös ström av propaganda från Sanningsministeriet ser till att det fortsätter att vara så. Arbetarna är väl medvetna om att de i krigstid kan komma att kallas in för att försvara sina hemländer, och de välkomnar denna möjlighet att visa prov på sin lojalitet gentemot den korporation som har behandlat dem så väl.

TRÄLAR

I Bauhaus' samtliga megastäder finns tallösa miljoner individer som inte tillhör megakorporationen trots att de bor i Bauhaustillverkade hyreshus, äter Bauhausmat och åker till arbetet på Bauhaustillverkade transportmedel. Dessa människor kallas inom Bauhaus för Trälar, och det är dessa utbildade arbetare som sliter i de enorma fabriker med undermålig arbetsmiljö som varje megakorporation behöver för att bibehålla sin ekonomiska styrka. Trälar anförtros inte några platser som arbetsledare och tillhör inte heller hemvärnet. Teoretiskt

sett har de inga som helst skyldigheter gentemot megakorporationen — och korporationen har heller inga skyldigheter gentemot dem.

I praktiken är detta dock inte helt sant. Det är i princip omöjligt att leva i ett område som kontrolleras av en megakorporation utan att påverkas av dess propagandaapparat. Dag in och dag ut ser dessa människor Bauhausanslagstavlor blinka fram sin förföriska reklam för Bauhausprodukter, de lyssnar på Bauhausradio och läser Bauhaustidningar — på miljontals subtila liksom inte fullt så subtila sätt påverkas de av korporationen. Många känner en förvånande stark lojalitet gentemot Bauhaus, och många har anledning till att göra det. Generellt sett behandlar Bauhaus sina anställda mycket väl, och lönerna är väl tilltagna. Det husrum som ställs till Trälarnas förfogande har upplörts av ett av Bauhaus' byggsföretag och håller därmed en klart mycket bättre standard än de slumkåkar andra megakorporationer smacker upp. Bevakningspersonalen som patrullerar deras bostadsområden håller brottsligheten på en uvanligt låg nivå, samtidigt som den är unikt fri från den korruption många andra områden är ökända för. Sedan anarkiströrelsen dök upp på scenen har ett antal resningsförsök och upplöpp dock brutit ut bland Trälarna. Om du vill spela en Träl använder du de regler för framslagning av rollperson som finns i *Grundreglerna* — med tillägget att ALLA slag för Socialnivå, oavsett vilket yrke du har valt, görs med 1T4+1. Det bör ge dig en ganska passande känsla av ekonomiskt förtryck...





ALLT DETTA OCH MER

Helikopterns rotorer sinattrade ovanför dem. Bauer såg ned på den svedda och av allt att döma ohälsosamma gläntan, studerade ringen av bunkrar och nickade sitt godkännande. Allt hade organiserats helt perfekt i enlighet med den godkända Bosättarplanen. "Utmärkt", tänkte han.

Han tänkte tillbaka på de långa träden de nyss hade passerat över, de stänkande feberhårdarna till trask, skyttegrovslinjerna och det enorina och ruyandet citodellet som omgavs av ett nätverk av fortifikationer, inget av allt detta gjorde honom nedslagen. Han var tvärtom ganska nöjd — hon gillade utmaningar.

Han vände sig till sin underordnade, Kursk. "Hur stort förhållande har du till detta?"

"Acceptabla, ers excellens, tvåhundra-trettio ingenjörer och soldater dog under gårdagens attack från den Mörka Legionen, vilket gör att den totala förlusten för inåtnoden blir sexhundrafyrtio två. Djuvelfebern har tagit ytterligare åtta hundra personer och tolv ligger på sjukhusen efter att druckit förorenat vatten. Tre Trålar föll ned i ett Mördarkrus, djur har dödat eller sårat sju och vi..."

"Tack, Kursk, jag tror att jag har förstått situationen." Bauer log och njöt i fulla drag av den titel Kursk hade tilltalat honom med. Äntligen var han "ers excellens", inte "dispananten" eller bara herr Bauer. Han var en adelsman. I hans stora krigskista låg hans nyligen utnämnda adelsbrev i blåvinkande marmor, hans belöning för tjugoåtta års hängivet tjänande korpora-

BAUHAUS HÄNDELSE

«Det är under hembyggarens ungdom hans eller hennes personlighet utvecklas. Händelser som inträffar under uppväxten kommer att få vittgående följder man kan bara gissa sig till.»

—ur Dr. Glock's Handbok i barnuppföstran

BAUHAUS UPPVÄXTHÄNDELSE

2 HÅLT OCH LYTT. • Du råkade ut för en fruktansvärd olycka som nästan gjorde dig till invalid. Din rörlighetsförmåga läses alltid från raden ovanför den normala i Stridsvärdestabellen.

3 MIS. • Du har en tendens att bli virrig och obeslutsam i stressade situationer. Dina handlingar per runda ska alltid läsas av på raden ovanför den normala i Stridsvärdestabellen.

4 BENSKÖRHET. • Minska din totala kroppsspanning med -5.

5 TRÖGTÄNK. • Din defensiva bonus och perceptionsbonus ska alltid läsas på raden ovanför den normala i Stridsvärdestabellen.

6 VANÄKAD. • Du har begått ett så fruktansvärt brott att du i vanära har kastats ut ur megakorporationen. Din familj bryter all kontakt med dig, och du måste härnäst använda systemet för framslagning av rollperson som finns i Grundreglerna.

7 OBEHAGLIG. • Nånting i ditt sätt stöter helt enkelt bort folk. Minska din PER och dina framtida slag för befördran med -2.

8 SVART FÅR. • (ENDAST ÄDLINGAR). Du är en skam för din familj, och man kommer inte att använda sig av sitt inflytande för att hjälpa dig att få ett jobb eller att komma vidare i karriären. Inga yrken står längre särskilt öppna för dig, och du går miste om eventuell bonus för din Socialnivå när du slår för befördran. När du inleder din karriär som äventyrare motsvarar din förmögnehets Socialnivå 6. OFRÄLSE: slå om.

9 PLUMP I PROTOKOLLET. • Dina identitetshandlingar har försetts med en stämpel som avslöjar att du i din ungdom begått någon mindre förseelse. Dina ungdomssynder förföljer dig alltså vart du än går, och du måste minska framtida slag för befördran med -1.

10 TRAGISK OLYCKA. • OFRÄLSE. Båda dina föräldrar dog i en fruktansvärd olycka, och om du är Ofrelse sändes du till ett av korporationens barnhem. Var du Ädling uppföstrades du av liknande släktingar. Din tuffa uppväxt har härdat dig, så du får öka din PSY med +1 och din PER med +2.

11 INFLYTELSERIK GUDFADER. • Du har en gulfader som har kontrakter överallt. Första gången du söker ett jobb behöver du inte uppfylla kraven, bara lyckas med tämningslaget för att klara anställningsintervjun.

12 BESKYDDARSKAP. • OFRÄLSE. Dina föräldrar ansöket för din räkning om din arls-herres beskyddarskap. Hans inflytande gör det möjligt för dig att inleda valfri yrkesbana eller utbildning utan att uppfylla några krav eller klara någon intervju. ÄDLING. Din familjs politiska kontakter gör att du kan påbörja valfritt yrke en rang högre än du annars skulle ha gjort.

13 MILITÄR TRADITION. • Du kommer från en familj med gamla militära traditioner. Under uppväxten antas du vid en militärhögskola även om du inte uppfyller antagningskraven eller inte är av adlig börd. I framtiden ökas din chans till befördran inom det militära med +1. Om du är Ofrelse inleder du din militära karriär på 4:e graden som om du hade varit en Ädling.

14 TEKNISK BEGÅVNING. • Du har visat dig begåvad nog att beviljas stipendium för att läsa vid en teknisk högskola även om du inte uppfyller antagningskraven. Öka din INT till 12 om den är lägre. Så länge du är verksam som vetenskapsman kan du öka din chans till befördran med +1.

15 AFFÄRSBEGÅVNING. • Du har en medförl talang för affärer och kan studera vid en handelshögskola utan att uppfylla antagningskraven. Öka din INT till 10 om den är lägre. Så länge du är verksam som administratör kan du öka din chans till befördran med +1.

16 MEDIABEGÅVNING. • Du visar stor begåvning för journalistyrket och antas vid en journalisthögskola även om du inte skulle uppfylla antagningskraven. Öka din INT till 10 om den är lägre. Så länge du är verksam inom mediabranschen kan du öka din chans till befördran med +1.

17 STARK TRO. • Din förmåga att motstå den Mörka Symmetrin ökas med +2.

18 STOLT. • Du är full av självsäkerhet och framåtanda, och det höjer din karisma. +2 på PER.

19 HEDERSAM. • Du besitter en stark och väl utvecklad hederskänsla, en dygd Bauhaus sätter framför andra. Dina slag för befördran ökas med +1, liksom din PSY.

20 VÄRDIG. • Det står en air av värdighet omkring dig som imponerar på alla i din närhet. Öka din PER med +2 och dina chanser till befördran med +1. Detta drag och OBEHAGLIG tar ut varandra.

21 MODIG. • Du är modig och orädd, dygder Bauhaus älskar att se hos sina medborgare. Öka dina slag för befördran med +1. Detta drag och MES tar ut varandra.

22 SKYLDIG DIG EN GENTJÄNST. • Någon högt uppsatt person är skyldig dig en gentjänst. Du kan kräva in gentjänsten en endaste gång, men då kan du begära nästan vad som helst. Du kan få ett jobb, klara dig undan vanära eller att få sparken. Om du inte använder dig av gentjänsten under framslagningen av din rollperson kan du spara den till ett senare tillfälle under spelet.

23 VÄLSMORT MUNLÄDER. • Du får +1 på alla kommunikationsfärdigheter.

24 TEKNISK NATURBEGÄVNING. • Du får +1 på alla teknikfärdigheter.

25 SMIDIG KROPP. • Du får +1 på alla rörelsefärdigheter.

26 VAPENFANATIKER. • Du får +1 på alla färdigheter inom expertisområdet Eldhandvapen och på färdigheten Vapensystem.

27 KAMPSPORTARE. • Du får +1 på samtliga färdigheter inom expertisområdet Strid och får dessutom göra ett fritt tillval inom samma expertisområde. Höj din PER med +2.

28 ANATOMISKT SJÄTTE SINNE. • På något sätt vet du alltid var du ska träffa för att det ska göra mest ont. Höj din skadebonus med +1.

29 UTOMORDENTLIGA SINNEN. • Lägg +1 till ditt FV i färdigheterna Perception och Undvika.

30 VILJESTARK. • Öka din PSY med +1 och färdigheten Förhörsteknik med +3.

31 KARISMATISK RÖST. • Höj din PER och alla kommunikationsfärdigheter med +2.

32 GOD KROPPSKONTROLL. • Öka din SMI med +1 och alla rörelsefärdigheter med +2.

33 KONTAKT INOM BRÖDRASKAPET ELLER EN MEGAKORPORATION. • Du har en kontakt inom någon av de övriga megakorporationerna. Slå IT6. 1=Capitol, 2=Mishima, 3=Cybertronic, 4=Imperial, 5 eller 6=Brödraskapet. Spelledaren bestämmer detaljerna om hur kontakten fungerar, men den bör ge dig en klar fördel när du vill veta vad respektive organisation har för sig, fixa ett passerkort till dess byggnader eller behöver någon som går i borgen för dig om du arresteras, etc.

34 LÅNGA BEN. • Din rörelseförmåga läses alltid från raden ovanför den normala i Stridsvärdestabellen.

35 KONTAKT INOM EN KURFURSTEFAMILJ. • Någon på högsta ort gillar dig av någon anledning och har stora planer för dig. Kontakten fungerar som vilken annan kontakt som helst. Slå IT4. 1=Romanov, 2=Richthausen, 3=Bernheim, 4=Saglielli. Du får +2 på alla dina slag för befördran, och om du är Ofrälse med Socialnivå 7 får du automatiskt ett adelsbrev om du slår 10 för befördran.

36 OKÄNSLIG FÖR SMÄRTA. • Hårdare än Schwarzenegger — öka din kroppsponing i var kroppsdel med +1.

37 FAVORISERAD AV BRÖDRASKAPET. • Brödraskapet har fått upp ögonen för din duglighet, tro och flit. Du skickas till ett särskilt läger där du får utbildning i tron. Höj din PSY och PER med +2.

38 MÅNGKUNNIG. • Du visar dig redan i unga år vara enastående begåvad, och det på ett flertal områden. Gör 4 fria tillval och öka samtliga reknikfärdigheter med +2.

39 TOPPFYSIK. • Höj valfri grundegenskap med +3.

40 SPECIALSTYRKEUTBILDNING. • Du har värvats till valfri specialstyrka. Lägg fyra år till din ålder och lägg +2 på samtliga grundegenskaper. Ta två tillval inom varje expertisområde och fyra fria tillval. Om du trots all detta inte uppfyller grndkraven antas du i alla fall. Grattis — du ingår i en specialstyrka.

BAUHAUS SÄRSKILDA HÄNDELSER

2 HANDIKAPPAD. • Du råkad ut för en olycka som nästan gjorde dig till invalid. Din rörelseförmåga läses alltid från raden ovanför den normala i Stridsvärdestabellen. En operation kan fixa det hela, men den kostar 100.000 Kardinalsmärker.

3 SKELETTSJUKDOM. • Du har drabbats av en särskilt otäck skelettsjukdom. Minska din totala kroppsponing med -5. Medicinsk behandling kostar cirka 50.000 Kardinalsmärker.

4 SVÅR HJÄRNSKAKNING. • Frågan är om du någonsin kommer att bli dig själv igen efter det där slaget mot huvudet. Din defensiva bonus och perceptionsbonus läses alltid från raden ovanför den normala i Stridsvärdestabellen.

5 ALLVARLIGT BROTT. • Skyldig eller ej, du har dömts till IT6+3 år i någon Gulag för ett all-

varligt brott och är nu vanärad. Öka STY och FYS Med +33, men minska PSY och PER Med -2. Lägg 4 tillval på Slagsmål och ge dig genast ut som äventyrare — i Vanära.

6 MINDRE BROTT. • Du befins skyldig till ett mindre brott och döms till IT3+1 års straffarbete. Höj din STY och FYS med +1, men minska PSY och PER med -1 och ge dig genast ut på äventyr — i vanära.

7 MÄKTIG FIENDE. • På något sätt har du lyckats skaffa dig en dödlig fiende som dessvärre också är inflytelserik. Det kan vara din före detta regementschef, en Åklagare, en före detta flickvän eller någon affärskonkurrent.

8 VANÄRAD. • Med rätt eller orätt har du vanärats och har inget annat val än att genast ge dig ut på äventyr.

tionen och dess ideal, tjugotvå års kamp för ett förvänderlönsamma fabriker till ypperliga produktionsenheter. Det hade varit en lång och mödosam väg, men han tyckte att belöningen var väl värd det. I årtal hade han fått stå ut med adelns nedlåtande blickar och kommentarer, den adel som bara såg honom som en framfusig Ofrälse som sträfvade efter en livsstil utom hans räckhåll. Han hade varit väl medveten om hur svår uppgiften var, och visste att det inte räckte med att bara göra den allra yppersta av insatser. I årtal hade han slagits ned konkurrenter, krupit i stofet för de mäktiga och krassat de svaga och värde lösa under sina järnskodda hälar. Han hade gått in i rätt ordnar och försäkrat sig om att han setts på rätt ställen. Hans lönade till Brödraskapet hade varit mer än generös.

"Låt adlingarna fänsa", tänkte han. "De kommer inte att fänsa åt mina barn. Jag ska lägga grunden till en adelsätt som kommer att bli större än någon av deras. Något av mina barnbarn kanske gifter in sig i en kurfurstätt." Tanken värmde hans kallhamrade karriärst hjärta.

Landningsplatsens ärrade jord kom dem till mötes, och genom dånet från helikopterns motor hörde han det visslande ljudet av granater. Piloten vände sig ned en frågande min om mot Bauer som pekade nedåt. Han hade alltför länge fördröjt sin trimnings stund för att vända tillbaka nu. Piloten gjorde hannor och satte öganblicket dorefter ned helikoptern med en mjuk duns. Bauer klev ned på marken och såg sig omkring.



Hans skarpa blick för över skytteställningarna och bunkrarna och rakbladstråden, över kampanierna beväpnade män som rusade till sina ställningar för att driva tillbaka attacken, men ignorerade de sårade och bårbärarna. I någon annan mans ögon hade allt detta kanske sett ut som Helvetets färgårdar, men så såg inte Baner det. Det här var hans nya gods, det som skulle bli centrum i hans lantegendom, hans egna domän. Allt detta och mer skulle bli hans.

9 SPARKAD! • Det är hårda tider nu, och du lär foten på grund av arbetsbrist.

10 DEGRADERAD. • Om det var din egen eller någon underordnads inkompetens som låg bakom det hela kan vi låta vara osagt — du degraderas hur som helst. Sänk din rang ett steg. Om du hade 1:a graden inom ditt yrke har du fått sparken.

11 INTENSIVUTBILDNING. • Du började studera vid ovanligt unga år (eller skärpte dig rejält efter en tid i skolbänken). Sänk din ålder med 2 år.

12 BRA FÖRHANDLARE. • Dina slag för sociala färdigheter ökas alltså med +2.

13 GLAMORÖST JOBB. • Dina arbetsuppgifter gör att du märks särskilt väl. Öka framtida slag för befördran med +1.

14 KONTAKT INOM BRÖDRASKAPET ELLER EN MEGAKORPORATION. • Du har en kontakt inom någon av de övriga megakorporationerna. Slå 1T6. 1=Capitol, 2=Mishima, 3=Cybertronic, 4=Imperial, 5 eller 6=Brödraskapet. Spelledaren bestämmer detaljerna om hur kontakten fungerar, men den blir ge dig en klar fördel när du vill veta vad respektive organisation har för sig, fixa ett passerkort till dess byggnader eller behöver någon smn går i borgen för dig om du arresteras, etc.

15 SJÄLVFÖRSVARSKURS. • Gör ett fritt tillval vardera inom expertisområdena Elrhandvapen och Strid.

16 TEKNISK SPECIALKURS. • Gör två fria tillval inom expertisområdet Teknik.

17 ADMINISTRATIV SPECIALKURS. • Gör två fria tillval inom expertisområdet Kommunikation.

18 GYMNASTIKTRÄNING. • Gör två fria tillval inom expertisområdet Rikelse.

19 KVÄLSKURSER. • Gör ett fritt tillval inom valfritt expertisområde.

20 INTRESSANT PERSONLIGHET. • Din personlighet fascinerar de flesta. Höj din PER med +1.

21 ALLMÄN MOBILISERING. • Bauhaus behöver soldater, din enhet mobiliseras och du ägnar de nästkommande två åren åt en militär karriär. Om du redan är verksam inom det militära får du 1 fritt tillval tack vare din aktiva tjänst, och dekorerar dessutom. Se avsnittet Krigsministeriet för närmare detaljer. Om du slår fram detta resultat två gånger under samma period ska du slå om det andra slaget. Under allmän mobilisering slår de som tidigare inte varit verksamma inom det militära inte för befördran, och när man blåst färan över återgår de till sina gamla jobb.

22 PILGRIMSFÄRD. • Du lyckas göra en pilgrimsfärd till en av solsystemets stora Katedraler. Höj PER och PSY med +1.

23 BEFÖRDRAD. • Du befordras en grad tack vare dina enastående insatser.

24 UTKÄMPA DUELL. • Beroende på vilken vapen du väljer att duellera med kan du

lägga ett tillval på antingen Närstridsvapen eller Pistol. Din PER höjs med +2 eftersom du nu har rykte om dig att inte vara att leka med. Händelsen inträffar bara för Ädlingar eller de som innehar officersgrad (4+). Om du inte uppfyller dessa krav får du slå om.

25-27 INBJUDAN ATT GÅ MED I EN ORDEN. •

28 STARK VIIJA. • Ständiga dispyter och psykisk press har gjort dig stark. Öka din PSY med +1.

29 HÄLSOSAM. • Du är noga med vad du äter och hur du lever. Öka din FYS med +1.

30 HOBBGYMNAST. • Höj din SMI med +1.

31 BRA IMMUNFÖRSVAR. • Din kropp är ovanligt motståndskraftig mot mikroorganismer. Du får +5 på din FYS varje gång du slår ett motståndsslag mot sjukdomar, parasiter etc.

32 OVANLIG KEMISK MOTSTÅNDSKRAFT. • Din kropp är ovanligt motståndskraftig mot kemiska ämnen. Du får +5 på din FYS varje gång du måste slå ett motståndsslag mot gifter, droger eller gaser.

33 INTENSIV FYSISK TRÄNING. • Du har legat i ordentligt och får höja din STY med +1.

34 UTFÖRT HJÄLTEDÅD. • Du har blivit ren följetonen i meria och dina överordnade befrädrar dig en grad. Om du tjänstgör inom det militära har du dekorerats för ditt mod.

35 MUSKELBYGGARE. • Höj din STY och FYS med +2.

36 AVVÄRJA OND KLIPP. • Du lyckas avslöja och förhindra en kättarkupp. Erfarenheten gör dig mentalt starkare, och är inte precis till någon nackdel i karriären. Du får Justitieministeriets medalj och +1 på alla framtida slag för befördran liksom på PSY och PER.

37 INTRIGERNAS MÄSTARE. • Du har blivit en fullfjädrad aktör i det politiska spel som pågår bakom kulisserna inom Bauhaus' alla befordringsnämnder. Du får +1 på samtliga slag för befördran och +2 på alla kommunikationsfärdigheter.

38 FÖRSÖKSPERSON. • Du deltar som frivillig i ett hemligt medicinskt experiment som faktiskt lyckas. Slå 1T6. 1=STY, 2=SMI, 3=FYS, 4=INT, 5=PSY, 6=VALFRITT. Höj berörd grundgenskap med +5.

39 ÄNTLIGEN FICK MAN UPP ÖGONEN FÖR DIN DJUGLIGHET. • Du befordras två grader. Om du är Ofärlse med Socialnivå 7 har du beviljats ditt adelsbrev.

40 SPECIALSTYRKEUTBILDNING. • Du har värvat till valfri specialstyrka. Lägg fyra år till din ålder och lägg +2 på samtliga grundegenskaper. Ta två tillval inom varje expertisområde och fyra fria tillval. Om du trots allt detta inte uppfyller grundkraven antas du i alla fall. Grattis — du ingår i en specialstyrka.

ORDNAR

«Din tillhörighet definierar vem du är.»
—Bauhausalesätt

När man träffar en hembyggare visar han eller hon upp en mängd kort som inte bara visar namn, grad och titel, utan också vilka ordnar han eller hon tillhör. För utanförstående är ordenssystemet en av de mest förvirrande aspekterna i Bauhaus' samhällssystem.

Som enklast är ordnar helt enkelt föreningar för människor med likartade intressen eller arbeten — i tidernas gryning var det förmodligen också så de såg ut, men med tiden har de utvecklats till något helt annat. De har fått det exklusiva mystik och glamour, och de har vuxit sig allt mäktigare till dess att de lått ett finger med i spelet på Bauhaus-samhällets samtliga nivåer. Somliga ordnar är hemliga sällskap med orrolig makt, andra är i princip små arméer som svarar endast inför sin egen Stormästare. Hur som helst är en orden ett effektivt och kraftfullt kontaktnät, och det är naturligtvis också därför alla är med i någon orden — eller vill vara med i en.

Det finns ett antal olika typer av ordnar inom Bauhaus. De vanligaste och mest allmänt kända är yrkesordnarna, sammanslutningar för människor som är verksamma inom samma yrke. Tempelridarnas olika domkapitel kan snarast ses som paramilitära enheter med individuella syften — vanligtvis försvaret av ett visst område eller kampen mot en viss grupp. Tempelridlarordnarna tolereras av Bauhaus' styrelse och uppmuntras av Brödraskapel som ser dem som en användbar extrastyrka i kampen mot Mörkret. Väktarordnarna är adelsfamiljernas privata arméer, och till sist finns de hemliga ordnar som ingen tillstår sig vara medlem av. Dessa senare ordnar är hemliga grupperingar med egna politiska syften och mål, exempelvis

pelvis en hemlig sammanslutning av officerare som strävar efter hämnd på Imperial, eller Kätтары som konspirerar för att störta Kurfurstarna.

ATT KOMMA MED I EN ORDEN

En orden är en de utvaldas sammanslutning, vars första och främsta krav för medlemskap är att en medlem ber en att själv gå med. Detta kan inträffa som följd av en särskild händelse eller när du vid slag för befördran får resultatet 10. I båda fallen kan du då gå med i vilfri orden vars minimikrav du uppfyller.

Samtliga ordnar har vissa minimikrav. Vissa kräver att du har en viss Socialnivå, andra att du nått en viss nivå inom någon färdighet eller grundegenskap, åter andra kräver att du har tillbringat två år som Pilgrim. Flertalet ordnar kräver någon kombination av de tre ovan nämnda, och kan dessutom ha andra krav. Uppfyller du dessa krav kan du gå med i orden.

När du väl gått med i en orden kan du få ett antal FÖRDELAR. Den första och kanske viktigaste av dessa är att din orden nu fungerar som en mäktig kontakt och kan förse dig med information och tjänster för att av och till kräva dig på en gentjänst. Andra fördelar kan vara sådant som färdigheter, hjälp att komma vidare i din karriär och kanske till och med undervisning i Konsten.

Det finns ingen övre gräns för hur många ordnar du kan gå med i — så länge du uppfyller deras minimikrav.

NOT TILL SL: Det finns flera hundra olika ordnar, långt fler än vi kan ta upp i den här boken. Det står dig alltså fritt att hitta på egna ordnar med de nedan beskrivna som riktlinjer.

YRKESORDNAR

«Inget är så tillfredsställande som att av sina överordnade upptas som jämlike.»

—hertig Klemmer när han förärvades sitt adelsbrev

Det finns en yrkesorden för snart sagt varje yrke, men eftersom få spelare lär vara intresserade av att gå med i det Hedervärda Sällskapet av Bagare eller Optikernas Lojalitetsorden nöjer vi oss med

de ordnar som kan vara av intresse för äventyrare.

JÄRNHANDSKENS ORDEN

Järnhandskens Orden är en stor orden som rekryterar sina medlemmar bland de tjänstgörande officerarna inom Bauhaus' militärapparat. Eftersom dessa i ett senare och civilt stadium av sina liv ofta hamnar på högt uppsatta positioner har orden



FRILANSAREN

Major Strasser signerade makten med sina initialer och slog ihop den med en snäll. "Nog med pappersarbete", tänkte han och sköt undan tanken på att han just hade uaderdeckat en människas dödsdoan. Han sträckte sig över bordet och slog på interatelefonen.

"Visa ia haaom nu, tack, Wolfe", sade han. Dörren öppnades och McBride klev in. Strasser iakttog haaom och lade märke till hans lugna och synbarligen långsamma rörelser. I sin ungdom, ia haa haa skadades, hade Strasser slagits mot Imperials specialstyrkor. Haas tränade öga ia såg hur saabbt det som verkade vara oochalåas kunde explodera i våld.

Utan att iavänta ett erbjödande slog sig McBride ned i den stoppade fåtöljen framför skrivbordet.

"Slå er för allt i världen ned, McBride", sade Strasser. McBride log, men det var inte ett vackert leende. En mörare haddad man än Strasser hade kallat det skrämmande.

"Vad vill du, Strasser?"
Major Strasser lyckades i sista stund kontrollera ryckningen. Han var inte van vid att tilltalas så respektlöst av underordnade.

"Major Strasser, om jag får be."

McBrides irriterande leende blev bredare, men så försvarade det plåsligt.

"Jag är inte aom av dina små Trälar. Strasser, jag flyger inte npp och slår ihop klackarna när jag ser en prälig uaför, jag är inte dia underordnade och jag har aldrig slagits i dia heabyggarnin. Jag är iate tvungen att kalla dig för uagånging alls. Strasser, mea jag kaa aavända din raag om du anvädder aia."



McBride försökte irritera honom — och han hade varit ytterst när att lyckas. Strasser tvingade fram ett lättsmitt leende. Det gick absolut inte för sig att låta en underordnad hund som McBride att komma en inpå livet.

"Som ni vill, förutvarande överfurir McBride." McBride gjorde en grimas. "Där tog jag visst hem en poäng", tänkte Strasser. Han visste att McBride hade getts vanhelande nycked från Blood Berets på grund av den där tröttsamma idioten Carringtons rävspel. Strasser tillät sig själv en lätt ihving av tillfredsställelse. Hittills hade olling gått som smort, och McBride spelade honom helt i händerna. "Förberedelse och ytterst noggrann planering är nyckeln till framgång", tänkte Strasser med ett gammalt uttryck från militärhögskolan. "Så du känner till det, Strasser?"

"Jag vet allt om dig, McBride, från din storlek i Krigsverminsteriets standardstövlar till namnet på din första flickvän — Sabrina, eller hur?"

McBride grnade illa igen, som om han hade rört vid en känslig nerv. "Utmärkt", tänkte Strasser. "Ju ilsknare hon är, desto bättre."

"Jag finner dig vara ytterst förutsägbar, McBride. Det var därför mina vänner visste vart de skulle leta efter dig i kväll. Samma kväll varenda vecka — Marias Gym."

"Träna hårt, kämpa lätt, för att citera ditt Samringsministerium. Vad vill du, egentligen? Du lät knappast dina gorillor från Skräckministeriet släpa hit mig för att svacka lite över en kopp te, va?"

inflytande och kontakter även inom Bauhaus' civila sfär. Orden tar hand om sina medlemmar när de en gång lämnar sin aktiva tjänst, och det finns ordenskapitel i samtliga Bauhausstäder och områden där medlemmar träffas för att tala om den gamla goda tiden och göra varandra tjänster och gjen tjänster.

MINIMIKRAV. Måste vara tjänstgörande officer av lägst 4:e graden.

FÖRDELAR. +1 på samtliga framtida slag för befördran.

SPALDENÄRORDEN

Denna orden skapades av Bauhaus som en beföring för dem som särskilt väl har skött sina tjänster inom megakorporationen, och orden åtnjuter därför Bauhaus' fulla stöd. Dess medlemmar ses som megakorporationens sanna tjänare, och känns igen på de axelskydd i rörkromat stål de bär på vänster axel.

MINIMIKRAV. Inga.

FÖRDELAR. +2 på samtliga kommunikationsfärdigheter i samföråk med Bauhausmedborgare när du bär ditt särskilda axelskydd.

BAUHAUS' HEDERSLEGION

Detta är en av många ordenssällskap för dem som dekorerats för uppvisande av särskilt mod på slagfältet. Detta sällsksaps medlemmar har förärats korporationens Hönörsmedalj, ett litet järnhjul format som Bauhaus' logotyp. Som medlem av denna orden ses du av Bauhausmedborgarna som en hjälte.

MINIMIKRAV. Måste vara i aktiv tjänst, aningen under en karriär inom det militära eller som mobiliserad från henvärnet under ett allmän mobilisering.

FÖRDELAR. Man har uppmärksammat ditt hjältemod, och du får därmed +1 på samtliga framtida slag för befördran. Uppmärksamheten gör dessutom underverk för ditt självförtroende, så PSY och PER höjs med +1. Observera dock att även om du upprepade gånger kan belönas med dekorationer av olika slag så kan du bara komma med i ordenssällskapet en gång. Du kan alltså bara få dessa fördelar en gång.

HEDERVÄRDA SKRIVARES SÄLLSKAP

"Hedervärda Skrivares Sällskap" är ett ödmjukt namn på en inte alltför ödmjuk grupp vars inlytande gör sig gällande inom Bauhaus' samtliga områden. Ordenssällskapet rekryterar sina medlemmar från de mest framgångsrika Administratörernas och Diplomaternas led, och dessa förser regelbundet varandra med information, skvaller och annan hjälp som är värd mycket mer än reda

pengar. Om du någonsin behöver få veta någonting om vad som är på gång inom Bauhaus är det Hedervärda Skrivares medlemmar som bäst kan hjälpa dig.

MINIMIKRAV. Måste tjänstgöra som Diplomat eller Administratör av lägst 4:e graden.

FÖRDELAR. +1 på samtliga framtida slag för befördran.

ÄREVÖRDIGA LÄRDES ORDEN

Denna orden består av Bauhaus' mest respekterade vetenskapsmän, och bildades ursprungligen som en vetenskaplig informationscentral. Sällskapet publicerar sina egna vetenskapliga tidskrifter, och i samtliga ordenskapitel finns omfattande och unika bibliotek som berör de mest esoteriska ämnen. Det är i dessa bibliotek man kan hitta manuskript som redogör för den Mörka Legionens historia, lärda genomgångar av den Mörka teknologins natur, kartor över Venus' glömda städer och en mängd andra imponerande saker. I ordenssalarna kan man dessutom få tillfälle att diskutera snart sagt vilket ämne som helst med några av de mest lärda män och kvinnor som Bauhaus har inom detta område.

MINIMIKRAV. INT 13. Måste aningen vara verksam som Vetenskapsman eller ha EV 14+ i någon teknikfärdighet.

FÖRDELAR. +1 på samtliga slag för befördran så länge man är verksam som Vetenskapsman. Fullständig tillgång till bibliotek och experter.

VANDRARORDEN

Vandrarordens medlemmar är Pilgrimer som reser från planet till planet för att besöka heliga platser. Dessa vandrare bemöts av Brödraskapet särskilt vänligt, och ges gratis inkvartering i särskilda pilgrimlager i närheten av Katedralerna. Sällskapets medlemmar ges också särskild tillgång till Brödraskapets bibliotek och kan till och med tillåtas studera självaste Mutant Chronicles. Vandrarorden står också bakom megastädernas Pilgrimshus där Pilgrimer ges gratis inkvartering och tillgång till ordenssällskapets enorma bibliotek. Pilgrimshus är också utmärkte källor till information där långväga resenärer möts och byter information och skvaller.

MINIMIKRAV. Måste aningen vara Pilgrim eller ha fått resultatet Pilgrim som Särskild händelse.

FÖRDELAR. Tillgång till Pilgrimshus, tio procents rabatt på samtliga resekostnader tack vare ekonomiskt stöd från Brödraskapet och Bauhaus, samt +2 på PSY för din enastående hängivenhet.

SILVERDISKUSENS ORDEN
Bauhaus uppmuntrar sitt folk till fysisk träning, och Silverdiskusens orden understöds av megakorporationens Hälsoministerium. Ordenssällska-

pet strår öppet för alla medborgare, oavsett samhällsklass eller rang, med fallenhet för idrottande och det driver stora idrottshallar i megakorporationens samtliga städer. I dessa kan man träna sig inom snart sagt vilken sport som helst och tävla mot Bauhaus' bästa idrottsmän och kvinnor.

MINIMIKRAV. STY, FYS eller SMI 11.

FÖRDELAR. Regelbunden träning innebär att din STY och FYS ökas med +1 när du går med i denna orden. Om du skulle lämna ordenssällskapet eller avstängas efter att ha Vanärats förlorat du dessa fördelar.

OXIA PALUS ORDEN

Denna lätt olycksbådande orden är känd för sina preventiva aktioner riktade mot den Mörka Legionen, samt för sina kontakter med Skräckministerier. Ordenssällskapet syftar till att till varje pris utradra Kätteri varhelst det sticker upp sitt fula huvud.

MINIMIKRAV. Medlemskap i denna orden ges endast till Magistrater, officerare som tjänstgör inom det militära och märkligt nog dem av Brödraskapets Inkvisitorer och Mystiker som tjänst-

gör på Bauhaus' domäner. En Inkvisitor eller Mystiker som slår Kontakt med Bauhaus som Särskild händelse kan gå med i Oxia Palus Orden.

FÖRDELAR. Kontakt med Skräckministeriet. +1 på samtliga slag för hefordran. +1 på PSY.

VENUSIANSKA TEMPELHERRARNAS MERITORDEN

Denna orden, ofta benämnd endast som Meritorden, är den mäktigaste av alla ordenssällskap med säte på Venus. Dess medlemmar är de absolut mest inflytelserika Bauhausmedborgarna — som exempel kan nämnas att Kurfurstarna är medlemmar av Meritorden. Detta är den orden samtliga maktens män och kvinnor inom Bauhaus vill tillhöra. Få är utvalda.

MINIMIKRAV. 9:e eller 10:e graden inom ditt yrke.

FÖRDELAR. Kontakt med samhällets mäktigaste personer. Du kan begära privata audienser med Kurfurstar eller ministeriechefer. Underordnade kommer att darra i din närhet.

TEMPELRIDRARORDNAR

„Hugenting kan förena två personer så som att riskera döden tillsammans med en vapenbroder.“

—Bauhausordspråk

Dessa är de paramilitära ordnar som är berömda över hela mänskligheten för sin hängivenhet, fanatism och hänsynslöshet. Tempelriddarordnar skiljer sig från andra ordnar i så motin att de är yrken, och för att gå med i en tempelriddarorden måste du lämna ditt nuvarande yrke och i stället gå med i ordenssällskapet. När du väl har gått med fungerar de precis som vilken annan karriär som helst.

DET FLAMMANDE SVÄRDETS RIDDARORDEN

Det Flammande Svärdets Riddarorden är det äldsta militära ordenssällskapet. Dess historia går ända tillbaka till den Mörka Legionens första intrång på Venus. Under den mörka tid då det tycktes som om Algeroths horder skulle överman- na hela mänskligheten fick en man, Luthar Mathias, en vision där han såg Kardinalen resa sig upp och slå ned den Mörka teknologins demoniske herre med ett svärd som flammade av ljusets klara eld. Mathias insåg att Kardinalen skulle behöva all hjälp han kunde få, så han gick ut bland människorna och talade till de slagna och misströstande soldaterna och gav dem nytt hopp och ny kraft. Uppeldade av hans ord svor soldaterna att följa honom till den Mörka Symmetrins själva hjärta om så krävdes, och Mathias lick dem att svära en ed så kraftfull att ingen skulle våga bryta den. Ordenssällskapet män följde sin Stormästare i strid och kämpade tillsammans med





"Jag vill att du ska döda någon åt mig, McBride. En ond man, en Kättare och för-rädare, ett kråk som säljer vapen till anarkister på mina damöar."

"Varför inte låta ditt eget folk göra det? De är väl skjutglada så att det räcker?"

"Det gäller en imperialmedborgare. Det skulle orsaka en större konflikt om det kam-ut."

"Snkta i backarna. Jag tänker inte låta mig luras till att få in skulden när ännu en av era operationer går åt helvete. Jag bryr mig inte du och klä-parna på ISC-4 utkämpar ett regelrätt slag nere på centra-len, men jag tänker inte blä-das in i något sänt. Aldrig."

"Det tror jag nog, McBride."

"Var det där ett hat, Strasser?" Plötsligt såg McBride mycket farlig ut. Strasser såg att den andre mätte avståndet mellan dem, och hon var glad åt att han hade sitt sidovapen. McBride var född till att döda, och uppträngd i ett hörn var han värre än en Diabolus Rex.

"Nej", svarade Strasser mildt. "Jag vill att du ska döda förre brigadgeneralen James Arthur Carrington, förutvarande medlem av Imperials specialstyrkor."

"Jag gör det."

"Jag trodde väl att du skulle vilja det. Jag ska se till att du får en passande ersättning."

"Strunta i det — jag bjuder på den här."

Strassers ägon vidgades lätt av förvåning. Det var så nära ett förväntat uttryck han kunde komma.

"Du förväntar mig, McBride. Jag trodde inte att något sådant var möjligt."

Kardinalen i samtliga större slag till den fruktansvärda dag de mötte självaste Algerath. Stormästare Mathias föll i strid mot Nefaritet Alakhtai, men först efter att ha tilldelat den vidriga varelsen så svåra skador att den tvingades dra sig ur striden. När slaget äntligen var över öste Kardinalen beröm över ordenssällskapet och Kurfurstarna förläntade det en domän nära Heimbürg att för evigt förfoga över. Sedan den dagen har Flammante Svärdets Riddarorden gått från storhet till storhet, och är nu en av Bauhaus' mest fruktade stridsekteter.

Denna jättelika militära orden har damkapitel i närheten av samtliga de platser där den Mörka Legionen har uppfört sina fruktansvärda citadell. Dess syfte är att bekämpa den Mörka Legionen

"Jag skulle kunna berätta allt om de Ordenssällskap jag är medlem av, men då skulle jag också tvingas att döda dig."

—Max Steiner

Endera dagen kommer någon bekant, en person du litar på och som litar på dig, kanske att söka upp dig i något vardagligt ärende. Efter ett flertal lika alldagliga konversationer som du känter på dig är ett led i något slags provning kommer han eller hon kanske att fråga om du skulle vara intresserad av att gå med i något orden du aldrig ens har hört talas om. Detta är i så fall en inbjudan till de hemliga ordenssällskapets paratoida värld — men var försiktig, för det är riskabelt att gå med i en sådan. I de flesta hemliga ordenssällskapen är straffet för att förråda orden eller dess existens dödligt eller något ännu värre.

HEMLIGA KORSTÅGSORDEN

Den Hemliga Korstågsordens medlemmar är en grupp mäktiga och inflytelserika personer som försvurit sig åt att hålla Bauhaus fritt från alla utifrånkommande influenser. Ordenssällskapet tillhör inte Bauhaus' organisatoriska struktur och officiellt anser Kurfurstarna den vara en illegal organisation. Inofficiellt finiter de dock av och till den Hemliga Korstågsorden vara användbar, vilket är anledningen till att Justitieministeriet ännu inte har försökt krossa den.

Korstågsorden försöker eliminera Kättare, för-rädare och spioner, och ser sig som en organisation som straffar de som undkommit lagen. De tar också "hämd" för terroristdåd begånga av andra megakorporationer, och ligger bakom en mängd bombdåd, lönnmord och andra utrensningssaktioner. Dessvärre har man ofta fel utgående sina mål, och många oskyldiga har fått sätta livet till. Å andra sidan utkämpar man ju ett krig, och i krig är de oskyldiga oftast de första att drabbas — så är det bara.

MINIMIKRAV. Inte minsta fläck av ovärdigt beteende, inga plumpar i protokollet. Minst 4:e graden eller född adlig.

varhelst och närtelst det är möjligt, och när man inte möter Mörkrets horder på slagfältet tjänar man som livvakter åt Inkvisitörer och Magistrater på Bauhaus territorium.

MIMIMIKRAV. Två år som Pilgrim, Trohetsed. STY 11, FYS 11, SMI 11. Tre färdigheter om minst FV 12 inom endera Strid eller Eldhandvapen.

FÖRDELAR. +2 på samtliga försök att motstå Mörk Symmetri. Riddare med PSY 15 kan studera en fritt vald aspekt av Korsten.

ANDRA MILITÄRA ORDEN
Andra militära orden har liknande krav och fördelar. Se avsnittet "Specialstyrkor" för närmare detaljer.

HEMLIGA ORDENSÄLLSKAP

FÖRDELAR. Korstågsorden använder sitt inflytande till att underlätta din karriär, så du får +1 på samtliga slag för befordrat.

Du kommer ofta att ombes att "avrätta" Kättare och andra icke önskvärda, och färlisar därigenom dina stridsfärdigheter. Gör ett extra tillval per bakgrundsrepetition inom expertisområdena Strid ELLER Eldhandvapen.

BLDDETS OCH ÄRANS ANRIKA ORDEN

Detta ordenssällskap består av medlemmar av lågadliga hus som oroas av att Ofärlse upphöjs till adliga och andra faktorer som hotar att minska de gamla lågadliga familjernas makt. Sällskapet arbetar i det tysta för att misskreditera dessa ovärdiga uppstickare (det är ett av anledningarna till att det är lättare för en Ofärlse att Vanäras) och för att säkerställa att "rätt" personer står i raktpositioner. Med tanke på hur medlemsmatrikeln ser ut är det en mycket inflytelserik orden med stor makt inom megakorporationen Bauhaus. Den gör allt den kan för att upprätthålla de gamla lågadliga ätternas prestige, och kan faktiskt gå så långt som att tysta ned skandaler som berör sällskapets medlemmar. När du väl tagits upp som medlem förväntas du göra detsamma. Man kommer dessutom att på ett mycket artigt men likafullt övertygande sätt förklara för dig att lörrådande av orden kommer att resultera i en mycket tråkig olycka med dödlig utgång.

MINIMIKRAV. Ädel börd (Socialnivå 8+).

FÖRDELAR. +1 på alla slag för befordrat. Om du någonsin drar Vanära över dig kommer sällskapet att se till att det hela tystas ned, och du kan bortse från Särskilda händelser eller slag för befordran som resulterar i Vanära — men bara en gång. Sällskapet hjälper inte vanemässigt stökiga individer. Om du är Kättare och avslöjas är det bäst att du lägger benen på ryggen...

SDLTEMPLETS ORDEN

Detta är en av de många Kätterska ordenssällskap som är verksam på Bauhaus' territorium och

tjänar som bulvanorganisationer för att rekrytera respektabla och hederliga människor till Apostlarnas tjänst. Soltemplets Orden lurar i likhet med många andra kätterska kulter potentiella medlemmar till att tro att det är en hemlig orden som strävar efter att öka Bauhaus' makt och ära. Man intalar rekryterna att de är spioner med uppgift att lokalisera Kättare och spår av Mörker inom sina ministerier och företag. Ibland ges de i uppgift att kopiera akter "så att Justitieministeriet kan syna dem", och naturligtvis får rekryterna veta att deras karriärer inte kommer att lida av deras hängivna arbete för Bauhaus' bästa. Många av Soltemplets Ordens rekryter kommer heller aldrig att inse att organisationen är något annat än vad den utger sig för att vara. De kan gå genom sina liv i tron att de tjänar sin korporation och belönas för detta utan att för ett ögonblick inse att de spionerar för Algetroths räkning. De som trots allt får reda på hur det står till utsätts för misskundlös urpressning eller tystas för gott, medan andra kan ha hunnit bli så firvända att de entusiastiskt tar steget fullt ut i kätteri. Många unga officerare har Vanärats och jagats som Kättare utan att för en sekund ana vem de egentligen tjänat.

MINIMIKRAV. Minst 4:e graden inom ditt yrke.

FÖRDELAR. +2 på samtliga slag för befordran eftersom Soltemplets Orden inte skyr några medel för att underlätta sina medlemmars avancemang. Möjlighet att när du vill bli en äkta Kättare.

DET ALLSEENDE ÖGATS ORDEN

Det Allseende Ögats Orden är i själva verket en inofficiell avdelning av Justitieministeriet som skapats för att skydda systemet med ordenssällskap från Kätters och spioners missbruk. Orden har till uppgift att infiltrera och övervaka andra ordenssällskap för att säkerställa att de inte bär på några Mörka influenser eller av fientliga makter används som bulvanorganisationer.

MINIMIKRAV. Fullständig hängivenhet till Bauhaus' sak (det är upp till dig själv att avgöra huruvida din rollperson är så fullständigt självuppförande). Medlemskap i annan orden.

FÖRDELAR. Du ges en grundläggande agentutbildning bestående av två färdighetstillval vardera i Kommandoträning, Lönnmord, Bluff och Förhörtsteknik. Du kommer också att stå i kontakt med ett av Bauhaus' mäktigaste ministerier som kan förse dig med förfälskade dokument, lönnmördarvapen, juridisk immunitet och i princip allt som är nödvändigt i den eviga kampen mot Mörkret.

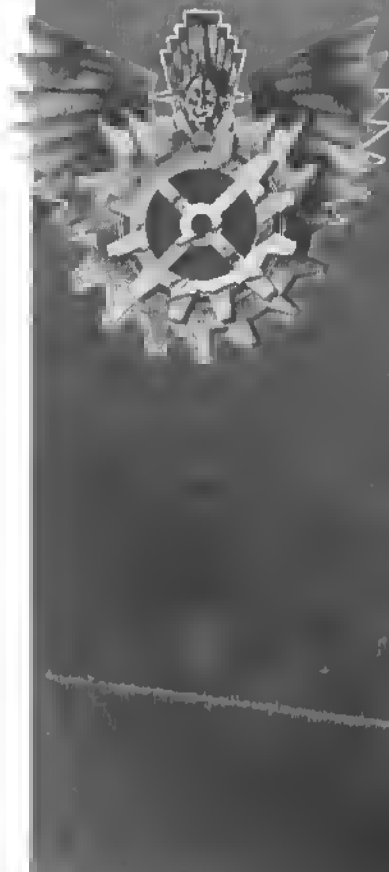
DET URGAMLA LJUSETS OCKULTA ORDEN

Samtliga denna hemliga ordens medlemmar studerar Konsten. Sällskapet har inte Brödraskapets godkännande och skulle elimineras med omedelbar verkan om den avslöjades. Det Urgamla Ljusets

Ockulta Orden grundades av Michael Lucius, en Konstens väktare som för mer än tjugo generationer sedan tvingades lämna Brödraskapet. Michael Lucius ansåg att Konsten inte bara var en gåva som av Ljuset förirrades Kardinalens tjänare, utan en manifestation av något slags nytt psykiskt fenomen som kunde studeras och bemästras. Han påstod också att det fanns en formel som kunde göra användaren odödlig, men naturligtvis ledde allt sådant nonsens bara till att Inkvisitionen förklarade honom vara Avfälling. Broder Lucius gick under jorden, för till Venus och grundade denna hemliga orden. Sedan den dagen har Det Urgamla Ljusets Ockulta Orden i hemlighet minkarbetat Mörkret och ständigt strävat efter att öka mänsklighetens kunskap om Ljuset. Ordens Stormästare heter än i dag Michael Lucius, och vissa medlemmar gör gällande att det faktiskt är samme Lucius som en gång grundade orden.

MINIMIKRAV. PSY 15. Får inte ha varit Inkvisitor, Tempelriddare eller uppvisa minsta spår av Mörkerinflytande eller stigma.

FÖRDELAR. Du får studera valfri Konst, och kan öka alla slag med +1 för att se om din Grad av fullkomlighet ökas.





DEN SISTA STRIDEN

Explosionen fick blinkens väggar att skaka. Steiner såg upp från korten, men vände tillbaka blicken igen. "Dödsalle fyra ska ligga där", tänkte han. Fingrarna i hans mekaniska armar ven lätt när han flyttade kortet och lade det under svärd fem. "Fortsätt tänka på korten", sade han till sig själv. "Tänk inte på vad som händer där utanför."

Han vände upp två kort och såg på det tredje. En knekt. Värdefullt.

"Var är helikoptrarna? Varför skickar de inte helikoptrar?" Kapten Weiss lät nästan bruten på rösten. Steiner stirrade på den smala unge ödlungen utan att riktigt kunna dölja sitt förakt. Han erkände för sig själv att han hatade kaptenen. Han hatade de privilegier som satte epåletterna på Weiss' axlar medan så många bättre tvingades tjäna under honom. Weiss såg något av Steiners tankar i dennes ögon.

"Ni gillar mig visst inte, Steiner?"

"Nej, kapten Weiss." Han såg hur Weiss' mun öppnades på vid gavel. Han var inte van vid en sådan fräckhet från sina underordnade, och det sade han till Steiner.

"Ber ödmjukt att få påpeka att det inte var fräckhet, kapten Weiss. Ärlighet. Ni ställde en fråga, jag svarade."

Kaptenen glodde ilsket på den grove V-Rangern och vände åter sin uppmärksamhet mot teletypmaskinen. Steiner frågade sig själv varför i ljusets namn han hade beställt sig för att irriteras sin överordnade. Han såg på fotografiet över sin fru och sina

NYA FÄRDIGHETER

"Dina färdigheter kan i en mängd situationer vara av nästan lika stor betydelse som din samhällsposition — du måste ju trots allt komma över vägen till det namn du bär."

—hertig Mikhail Matrochek till sina barn

STRID

KOMMANDOTRÄNING

GRUNDEGENSKAP: STY

Du har utbildats att döda folk med dina bara händer, och kan göra 2T3 poängs skada med händerna och 2T4 med fliterna. Varannat tillval du lägger på denna färdighet ger dig ett bonusstillsval i Parera. Färdigheten lärs endast ut till specialstyrkeenheter som Venusian Rangers eller Etoiles Militants.

LÖNNMORD

GRUNDEGENSKAP: SMI

Denna färdighet gör det möjligt för dig att döda utan ett ljud. Om du lyckas ta din fiende med överraskning kan du alltså eliminera honom eller henne utan att någon annan märker det, vilket är mycket användbart för att slå ut vakter.

RÖRELSE

JAKT

GRUNDEGENSKAP: (INT+SMI)/2

Med denna färdighet kan du spåra och döda djur, men också människor eller andra varelser. Färdigheten ger dig också kunskap om var djur håller till och kan gömma sig.

SJÖKUNNIGHET

GRUNDEGENSKAP: SMI

Du vet hur man handskas med sjöfarkoster som båtar, lartyg och ubåtar. Du kan navigera farkosterna och vet allt som behövs för att sköta dem.

TEKNIK

KUNSKAP OM

[MEGAKORPORATION]

GRUNDEGENSKAP: INT

Färdigheten innebär att du känner till en viss megakorporations historia, struktur och målsättningar. Kunskap om Bauhaus lärs i skolan ut till korporationens samtliga medborgare.

[KORPORATIONS-] ETIKETT

GRUNDEGENSKAP: INT

Med hjälp av denna färdighet vet du hur man inom en megakorporation förväntas uppföra sig i ett visst socialt sammanhang. När det gäller Bauhaus innebär det att du alltid använder korrekt titel när du talar till folk, klär dig på rätt sätt för rätt tillfälle

och vet hur du ska bete dig för att undvika att begå några besvärande felsteg. På en mer förlinad nivå innebär färdigheten att du vet allt om de mer obskyra sociala ritualerna och hur du förväntas bete dig under dem. För en Bauhausäddling är denna färdighet en absolut nödvändighet.

DJUNGELÖVERLEVNAD

GRUNDEGENSKAP: INT

Du kan konsten att överleva i djungelterräng, och vet hur man ordnar skydd, vilka växter som är giftiga och hur man undviker värmeslag och uttorkning. Du kan använda denna färdighet i stället för Perception för att upptäcka de lurande faror som är så vanligt förekommande i djungeln.



NYA REGLER FÖR STRID

«Döden är inte något varkert — se till varje pris till att hålla dig på rätt sida om den.»

—talesätt inom Bauhaus' armé

ELIMINERA VAKTER

Om du kan smyga dig upp bakom en fiende utan att denne upptäcker dig kan du döda honom eller henne i tysthet med dina bara händer eller med en kniv. Om motståndaren står med ryggen mot dig och du slår ett lyckat slag för smyga får du upp en arm runt hans hals och kan strypa honom eller köra in en kniv mellan nackkotorna. Du kan göra dubbel skada UTAN att tvingas slå igenom motståndarens rustning, och du kan välja angreppsområde. Huvudet är vanligtvis huvudmål när det gäller att skära av halsar och knäcka nackar.

SKJUTA SMÅDJUR

När det gäller att skjuta smådjur är det ingen idé att bry sig om träffområde — målet är ju så litet att det inte spelar någon roll var man träffar. Smådjur får därför sägas ha ett träffområde, och för enkelhetens skull får det bli kroppen.

SKJUTA STORA FYRBENTA DJUR

När man skuter mot stora fyrbenta djur används samma träffområden som när man skuter mot människor. Skott mot armar räknas som skott mot ben, och vilket ben som träffas beror på varifrån man skuter. Skuter man framifrån träffas höger

eller vänster framben, skuter man bakifrån träffas höger eller vänster bakben. Skuter man från varelsens vänstra sida träffas antingen vänster framben eller vänster bakben, skuter man från dess högra sida träffas antingen höger framben eller höger bakben.

SNABB STRID

Mutant Chronicles' stridssystem fungerar utmärkt för mindre skärmytslingar. Ska man däremot utkämpa en riktigt stor strid kan det vara kärt att hålla reda på en mängd SLPs träffområden, särskilt om de är mindre viktiga skurkar, metiga eller Odöda Legionärer. För att få upp farten kan du i så fall helt enkelt strunta i att de där mindre viktiga SLP har olika träffområden — använd dig bara av deras totala KP. När dina spelare skuter mot någon av dessa SLP behöver du bara slå för träffområde för att se om de träffar någon rustning.

Träffar mot huvudet räknas som dubbla, så om en skadepoäng slår igenom en hjälmns RF har varelsens totala KP minskats med två poäng.

När varelsen träffas drar du av skadan från dess totala KP, och när denna når noll är varelsen död, medvetslös eller på annat sätt ute ur leken. För varannan poängs minskning av totala KP minskar du deras färdighetsslag med -1 när de ska skjuta, gå in i närstrid etc. Du bör dock fortsätta att använda det fullständiga träffområdessystemet för RP, viktiga SLP och mäktiga monster.

DJUNGELN

«Djungeln står för kaos. Bauhaus står för ordning. Kanipen mellan de två kan tyckas vara evig, men vi ska gå segvande ur den»

—Bauhaus ordspråk

Venus' djungler är en av solsystemets farligaste, dödligaste och mest skrämmande stridszoner som förutom glömda städer, den Mörka Legionens citadell och liendebaser också är fyllda av farliga växter och djur. Som om detta inte vore illa nog är de dessutom rena sjukdomshärdar, och ibland kan faktiskt hettan och fukten vara den dödligaste fienden av alla. Här, bland träd och ormbunkar som ibland når uppemot etthundra meters höjd, sätts även den tillfaste på prov.

STRID I DJUNGELN. I djungeln skärmar den låta vegetationen av mycket ljus och erbjuder dessutom ett gott skydd. Det ständiga oväsendet från det rika djurlivet dränker också de små ljud som en aldrig så tystlåten fiende gör, och sammantaget innebär detta att samtliga eldhandvapenfall ska beläggas med dubbla avståndsmindilaktioner. Smyga ökas med +4 och Perception minskas med -2 när det gäller att upptäcka framsmygande fiender — men eftersom det finns så mycket undervegetation att söka skydd i ökas Undvika med +2.

barn, döda sedan två år efter ett av Mishimas flyganfall. Han såg på det bleknade svartvita fotografiet från hans avgångsklass från kadettskolan vid Smedjan. Flertalet av dem var borta nu, och de hade varit bra karlar allihop, goda vänner och goda kamrater. Steiner visste att ingen skulle minnas honom när han en gång stupade, men för Weiss skulle det bli annorlunda. Det skulle bli en dyr begravning i Volksburgkatedralen, och det skulle hänga portätt i familjens gods. Folk skulle tala om honom som en modig officer, och en fin människa. Steiner fryste föraktnfullt och tänkte på den järnhandske och de medaljer Weiss redan hade förärat.

Ingen verkade någonsin tänka på att det inte var officerarna som vann slaget, utan folket. Det enda ädlingarna någonsin gjorde var att roffa åt sig äran och beföringarna. Han måste i och för sig erkänna att Weiss var modig nog när det gällde medaljer, men hur långt skulle modet rätta ut? Skulle det verkligen rätta till en örfyllad sista strid ute i den här av ljuset övergivna djungeln?

Teletypen rasslade till. Weiss slöt åt sig det frammatade papperet med sin stridshandskeklädda hand, och läse meddelandet med ögon som vidgades i misstro. Han körde fram papperet under sergeantens näsa. Meddelandet var kort och koncist. Galgotha. Steiner log ett bittert leende väl medveten om vad meddelandet betydde: håll ställningarna och dö. Han var beredd på det här — han kunde nästan säga att han hade vetat om det hela tiden. Det här var ett

«Sjukdomar är tragiska. Det ligger ingen ära i att falla för en så förrädisk fiendes hand»

—yttrande tillskrivet en armeläkare

VÄRMESLAG

Värmeslag orsakas av ittorkning och överhettning och försätrar kroppens temperaturkontroll ur spel, vilket kan leda till döden. Försävt man inte bär djungelmistning med klimatkontroll förvärras problemet av rustningar, och man måste då en gång per dygn slå kontrollslag för Värmeslag. Värmeslag fungerar som en vanlig sjukdom förutom att dess SG är lika med samtliga träffområdens sammanlagda rustningsfaktor som halveras (avrunda uppåt).

Exempel: om du har 3 poäng rustning på huvud, ben och armar, och 4 poäng på bröstorg och mage blir Värmeslagets SG $\lfloor (3+3+3+3+3+4+4)/2 \rfloor = 12$.

Om du springer mycket, ägnar dig åt hårt kroppsarbete eller utkämpar längre strider (två timmar eller längre) dubblas SG.

Eftersom man kan lära sig att undvika Värmeslag får man lägga ihop sitt FV i Djungelöverlevnad med sin FYS när man slår kontrollslaget för Värmeslag.

Sjukdomen har tre stadier: första gången du misslyckas med slaget känner du dig yr, sjuk och illamående. Dina färdighetsslag minskas med -4 om du inte vilar dig i sex timmar och dricker mycket. Om du inte vilar utan fortsätter med vad du nu gör måste du slå ytterligare ett motståndsslag efter två timmar, och om du även då misslyckas känner du dig mätt intill medvetelslöshetens gräns, drabbas av hallucinationer och kan inte göta någon som helst nytta. Även om du nu skulle få läkarbehandling måste du efter tre timmar ändå slå ytterligare ett motståndsslag, och misslyckas det dör du. När du en gång nått sjukdomens andra stadium är den enda botten mycket vätska och minst en dags vila.

DJUNGELFEBER

Djungelfebern är en av de vidrigaste sjukdomar mänskligheten känner, men dessvärre vet ingen hur den sprids. Somliga hävdar att den sprids via insektsbett, andra att botten i dramat är förorenat vatten medan åter andra gör gällande att det finns något slags pestsporet i luften. Oavsett hur det är med den

saken så är Djungelfebeten dödlig. För var dag man tillbringar i en feberzon (samtliga områden runt ciadell, träsk och andra områden som St. Utser) måste man slå på motståndstabellen mot en SG på 1T10+10. Misslyckas slaget har man smittats av denna dödliga sjukdom. För var dag som går mellan smittotillfället och det att du får ordentlig vård (på ett sjukhus) kommer din hud att bli allt gulare och din kropp att brytas ned. Du förlorar 1 KP per dag i samtliga kroppsdelar förutom huvudet, och förlorar dessutom 1 poäng vardera i grundegenskaperna STY, FYS och SMI. Febern och illamåendet gör att samtliga färdighetsslag minskas med -4. Sjukdomen slår klorna i sitt offer med förfärande snabbhet — inom en timme efter smittotillfället. Om du bär Dödszon-rustning behöver du inte slå något motståndsslag.



alldeles för stort anfall. Överkommandat skulle inte undsätta dem. Man behövde alla tillgängliga transportfordon till att föra fram trupper till stridszonerna.

"Vad gör vi nu, sergeant?" undrade Weiss.

"Vi dör", svarade Steiner och lyfte utan ansträngning upp sin Deathlockdrum med sin biotiska arm. Han vräkte in ett mag och marscherade ned längs skyttegraven till bröstvärnet. Ännu en anfallsvåg av Odöda Legionärer samlades vid foten av kullen, redo att storma fram ur djungeln och ut över ingenmansland. Den här gången fanns inte tillräckligt många V-Rangers kvar för att man skulle kunna stoppa dem. "Vad spelar det för roll — utan död ingen ära," tänkte Steiner ironiskt och tog sikte med vapnet. Weiss tog sammanbitet plöts bredvid honom.

VENUS' FLORA OCH FAUNA

«De venusianska monstren tjänar som en påminnelse om att det finns faror här i livet, samt att döden kan nå en när man minst anar det.»

—hertig Jean Piquarde

I Venus' djungler finns några av solsystemets dödligaste växter och djur, och de har blivit mycket

dödligare sedan den Mörka Legionen slog ned på planeten. Det verkar finnas någonting i själva atmosfären runt ett citadell som förvrider allt liv, och naturligtvis släpar Algeroths Tekroner ofta in vilda djur i sina förvändningskammare för att sedan släppa ut de fruktansvärt muterade varelserna igen.

FLORA

«På Venus äter vi vissa växter, och vissa växter äter oss.»

—hertig Jean Piquarde

Somliga venusianska växter är minst lika vildsinta och köttätande som något djur. Det måste de vara för att ha någon chans att överleva.

MÖRDARKRUS

Dessa enorma och köttätande växter liknar närmast ett stort krus fyllt med en stinkande och frätande vätska, och det är naturligtvis formen som har gett växten dess namn. Mördarkruset borrar sig djupt ned i marken och utvecklar ett tunt skyddande membran över öppningen som ligger i nivå med marken. De intet ont anande varelser som trampar på membranet faller igenom detta och glider nedför växtens slippriga väggar och landar i den frätande magsyran. Det är i princip omöjligt att ta sig upp ur Mördarkrusets mörka och illaluktande inre, eftersom dess väggar täcks av ett oljigt slem. Eventuella skador från fallet ned i växtens inre beror på växtens djup, $4T6 + 10/3$ meter, men den verkliga skadan står magsyran för som fräter bort 1 KP per SR från offret. Syran fräter först bort eventuell rustning, och när denna smälts bort slukas den oskyddade kroppen. Det i princip enda sättet att komma ut ur ett Mördarkrus är att få ett rep nedslängt till sig, men flertalet offer är så disorienterade i mörkret efter fallet att det är svårt att se repet. Slå ett Perceptionsslag för att se om du hittar det.

Mördarkrus är ytterst väl kamouflerade. Mindre och oskyddigare växter breder ut sig ut över membranet, och krusets öppning kan därför bara upptäckas av ett ytterst vältränat eller skarpsynt öga. För att undvika att kliva ut på membranet måste du slå ett lyckat Perceptionsslag, men om ditt FV i

Djungelöverlevnad är högre kan du använda denna färdighet i stället.

FÅNGARTRÄD

Fångarträd väntar tålmodigt på sina offer. De är omöjliga att skilja från de stora draperier av lianer som skymmer sikten i de flesta venusianska djungler, men man märker en stor skillnad så snart man går in i dem. Lianerna snor sig då snabbt runt en och drar en långsamt upp mot den gapande käften högt uppe i trädets topp. Lianerna snor sig runt en med KM 15, och alla har 6 KP, RF 3 och offret snärjs av 176 lianer. När man väl snärjts kan man försöka slita sig ur lianernas grepp, och måste då slå på motsiåndstabellen mot trädets styrka 15 plus 1 för var lian. Det tar växten $1T4 + 2$ SR att lyfta upp offret till sin käft (1.5 meter/SR), och om man lyckas ta sig loss faller man handlost till marken. När man väl släpats upp till käften sliter den sönder en med $1T6 + 6$ poängs skada i $1T4$ kroppsdelar. Växten träffar automatiskt med denna attack om den inte funlar. Efter ytterligare 176 SR dras offret in i trädets och dör. Om man anfaller ett Fångarträd direkt har stammen 150 KP och RF 6. Fångarträd kan upptäckas på samma sätt som Mördarkrus.

SVART LOTUS

Dessa stora växter med klockformade blommor



«På Venus äter vi vissa växter, och vissa växter äter oss.»
—hertig Jean Piquarde



är mycket vackra och endast oavsiktligt dödliga. De avger inom en radie av 10 meter en märklig och bedövande säraktig doft (SG 10) med en lättnar-kotisk inverkan som först berusar offret och inom 1T10 SR söver det till en djup sömn som varar i 1T20 timmar. Man kan redan vid första inandningen av doften bli så berusad att man är oförmögen att göra annat än att med ett inåtvärn och lycklig leende lägga sig ned. Slå ett INT-slag för att springa utom lukthåll från blomman vid första ankyndan till doftsensation. Misslyckas slaget står du bara kvar och stirrar andlöst på den vackra växten till dess du

förlorar medvetandet, vilket i Venus' djungler kan innebära fara för livet eftersom många djur är immuna mot doftmolnen. Ett flertal narkotiska preparat utvinns ur den svarta lotusens blommor, och många frilansare kan iförda gasmask ses ute i djungeln på jakt efter dem. En blomma kan på svarta marknaden hetinga ett värde av 1T6x1000 Kardinalsmarker beroende på storlek och kvalitet, och de växer i grupper om 1T10+10 växter. Det behöver kanske inte påpekas att du är illa ute om polisen tar dig med dessa blommor i bagaget.

FAUNA

«Under jakten påminns man om att vi inte skiljer oss så mycket från de varelser som svingar sig fram mellan träden. Det är sättet vi jagar på som skiljer oss åt. För större vilt föredrar jag personligen en MG-80.»

—Max Steiner

I speltermer har samtliga djur en sak gemensam, nämligen att de bara anfaller med naturliga vapen och att de gör så genom att slå under sin SMI. INT används i stället för att slå för uppträcker.

RÖVARAPOR

Dessa små rödgrå apor är knappt hälften så stora som en människa, ytterst viga och utrustade med långa svansar med gripförmåga. Deras fötter har i princip samma gripförmåga som en människohand. Aporna svingar sig fram i trädkronorna och svärmar i mängder ned över inter omt anande äventyrare. De är inte illasinnade, men däremot fruktansvärt nyfikna, och stjäla så fort de kommer åt vapen och utrustning ur förbipasserandes händer, hylster och rygsäckar för att sedan försvinna tillbaka upp i träden. De är ökända för att närtid smyga fram till en sovande grupp människor och stjäla mat och utrustning. Samtliga rövarapors IV i Smyga, Vighet och Fingerfärdighet är detsamma som deras SMI (Fingerfärdighet används till att plundra folks fickor). Bland fångar sluga tjuvar in små apor och dresserar dem till att agera ficktjuvar, och därlör är en ung apa värd (1T4+5) x 1000

Kardinalsmarker. Nära citadell hittar man ofta rövarapans svartlåriga och röddögda kinsin härjarpap. Denna är mycket farligare än sin tjuvaktiga släkting, eftersom den anfaller med en bårsärks vildhet och sprider djungelfeber med sina bett.

RÖVARAPOR

ANTAL: 4T6

STY 6

FYS 6

SMI 15

INT 7

PSY

PL

SELSFÖRMÅGA: 4/275

SB: —

HANDLINGAR/SR: 3

UNDTVIK/PARERA: 8

KP: Litet djur: 6

ATTACKER: bett 1T4

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: FICKTJUV, SMYGA.

DIABOLUS (REX)

Dessa stora pumaliknande katterdjur väger ungefär lika mycket som en normalstor man fastän de är något mindre. De har blänkande svart päls och



Thunberg 95

mycket stora tänder. Diabolus har fått sitt namn på grund av det faktum att den är ett av de mest vildsinta djur man känner till, en målsökande robot bestående av muskler, päls, huggtänder och ert vrålände raseri. Diabolus är ett nattdjur och jagar i flock, och deras kulsiga morrande får den modigaste att rysa. Diabolus Rex är ett större och ensamlevande rovdjur, ondskefullt och blodtörstigt bortom allt förnuft och utrustad med käftar som är kraftigare än något annat stort däggdjurs. Pälsen av en Diabolus är värd (1T10+10) x 1000 Kardinalsmarker, och en Diabolus Rex' fem gånger så mycket.

DIABOLUS (REX)

ANTAL: 2T4 (1)
 STY 25 (50)
 FYS 20 (50)
 SMI 13 (15)
 INT 6
 PSY 8
 PER —
 RÖR —
 FÖRMÅGA: 4/275 (7/500)
 HUVUDLINGAR/SR: 3
 UNDVIK/PARERA: 5
 KP: Litet djur: 15 (HUVUD 5 BEN 9 MAGE 9 BRÖST 10)
 ATTACKER: bett 1T6 (2T6)
 SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: Smyga. DIABOLUS REX har 2 poäng rustning på var kroppsdel.

DEMONFLADDERMUS

Demonfladdermusen är en stor fladdermusvingad varelse med ett huvud som påminner om ett nejonögas. Den sveper ned mot sitt byte och bär det med sig upp i skyn samtidigt som den med osviktig insrinkt suger sig fast vid offrets huvud och suger ut dess hjärna. Demonfladdermöss är förvånansvärt starka och tåliga djur och är mycket svåra att lå död på, och de ses ofta svepa fram och tillbaka i stora flockar ovan de större citadellen. Det finns



VENUSIANSK PYTONORM

Dessa slingrande monster tillhör historiens största reptiler och sprider skräck och fasa i Venus' floder, träsk och djungler. Den guldgröna och glittrande kroppen kan bli mer än 25 meter lång och kan som mest mäta 3 meter i omkrets. De är fruktansvärt starka och minst lika svifta. Fastän det sägs att de en gång var vanliga boanormar står det helt klart att de sedan den Mörka Legionens ankomst till Venus har blivit solsystemets absolut giftigaste djur — ett enda bett kan döda sekundsnabbt. Många av de exemplar som återfinns runt citadellen är kulsigt intelligenta, och somliga har till och med den Mörka teknologins Gåvor.



VENUSIANSK PYTONORM

ANTAL: 1
 STY 100
 FYS 100
 SMI 12
 INT 4
 PSY 8
 PER —
 RÖR —
 FÖRMÅGA: 4/275
 HUVUDLINGAR/SR: 3
 UNDVIK/PARERA: 4
 KP: Slå T20 för kroppsdel 1-2 = huvud, 3-20 = kropp. Kroppen i sin helhet har RF 1T4+4.

HUVUD: 12
 KROPP: 70
 ATTACKER: bett 1T10+ gift. Klämning.
 SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: Giftet med DL 20 överförs med bettet. Misslyckat slag på morståndstabellen innebär omedelbar död, klämning: måste slå lyckad KM attack, under var följande SR tar offret T20+SB skada i 1T4 kroppsdelar.

DEMONFLADDERMUS

ANTAL: 2T20
 STY 40
 FYS 40
 SMI 11
 INT 4
 PSY 8
 PER —
 RÖR —
 FÖRMÅGA: 2T150: på mark: 1T10/800 i luften.
 SB: —
 HUVUDLINGAR/SR: 3
 UNDVIK/PARERA: 4
 HUVUD 7; vinge: 11; kropp: 12; mage: 4; ben: 5
 ATTACKER: bett 1T10+SB

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: Förstå. Demonfladdermusen måste förstå för att kunna lyfta om, först få grepp om det och sedan vinna STY mot STY under en handling per följande SR. Slå inte för träffområde när den biter, eftersom den alltid träffar huvudet. Den biter först efter att ha fått grepp om offret och lyft. Under de följande rundorna kan offret försöka ta sig loss genom att slå STY mot STY. Lyckas detta faller offret handlöst till marken.

inga uppgifter på att Demonfladdermusen skulle ha existerat innan den Mörka Legionen slog ned på Venus, men nu hemsöker de oavbrutet till och med planetens största städer. Det spekuleras i att den är en främmande livsform som av Mörkrets horder tagits hit från någon annanstans, och detta rykte ges större tyngd av det faktum att Centurioner och andra mörkervarelser ibland ses rida på särskilt stora Demonfladdermöss.

MÖTEN

Så länge du befinner dig i djungeln ska du slå för slumpmässiga möten en gång per timme eller en gång för var period om sex eller tjugofyra timmar. Antalet slag avgörs av hur farligt eller befolkat området du rör dig i är — ju farligare område, desto oftare ska du slå för möten. Hur ofta möten inträffar beror på om du befinner dig i gles djungel, tät djungel eller nära ett citadell. I gles djungel inträffar ett möte om resultatet blir 10 eller lägre, i tät djungel 12 eller lägre och i närheten av ett citadell 15 eller lägre. Din spelare avgör vilken djungeltyp du befinner dig i. Om ett möte inträffar ska du slå 1T10 på tabellen nedan.

- 1 Mördarkrus
- 2 Fångarträd
- 3 Svart Lotus
- 4 Rövarapa
- 5 Diabolus
- 6 Diabolus Rex

- 7 Demonfladdermus
- 8 Venusiansk pytonorm
- 9 Patrull från lokal styrka, alltså Bauhausstyrka på Bauhaus' domäner, Imperialstyrka nära Imperiaherritorium och från den Mörka Legion i närheten av ett citadell. Slå om om du befinner dig i ett glest befolkat eller neutralt område.

10 Patrull från den Mörka Legionen

Om du är sugen på att slåss kan du låta patrullerna vara ungefär lika starka som dina spelare till antal och beväpning. Om du hellre undviker strid kan du låta patrullen vara mycket starkare eller svagare än spelarna — på så sätt måste endera gruppen ta till flykten.

Tänk också på att Venus är en stor planet med en mängd farliga växter och djur. Avslöja gärna resultatet av dina egna efterforskningar på dessa områden, och skapa gärna egna tabeller för slumpmässiga möten.



MEGAKORPORATIONEN BAUHAUS

«Kvaftet på allt.»

—Bauhauslogon

Bauhaus styrs genom sina fyra Överministeriet, och kontrollen över dessa går inom de fyra Kurfurstfamiljerna i arv. Dessa enorma ministerier styr tillsammans med sina talkisa underministerier livets samtliga skiftningar inom Bauhaus' domäner.

Till skillnad från Capitol har Bauhaus inte någon författningssamling. Man har traditioner — saker och ting är som de alltid har varit. Det är nästan otänkbart att någon högadlig familj skulle ifrågasätta Kurfurstarnas auktoritet eftersom sådana

påminner om anarki, och det är för Hertalet Bauhausers en helt otänkbar ordning. Hotet från den Mörka Legionen innebär också i än högre grad än tidigare att ingen har lust att ställa till med oroligheter. Megakorporationen Bauhaus är mycket framgångsrik, och merparten av dess medborgare är så tillfreds det överhuvudtaget är möjligt att vara i dessa mörka tider. Ingen vågar därför riskera en förändring, eftersom man löper risk att den är en förändring till det sämre. Bauhaus är, som det har påpekats så många gånger förut, ett ytterst konservativt samhälle.

KURFURSTARNAS RÅD

«Ju fler Kurfurstar desto sämre regering.»

—Bauhausordspråk

Kurfurstarnas Råd är Bauhaus' högsta styrande organ som under sina möten har att diskutera megakorporationens mål och planer samt att fatta beslut på alla högsta nivå. Det är bara Kurfurstarnas Råd som kan förklara krig eller besluta om någon större förändring i Bauhaus' policy (det förta är vanligt förekommande, det senare är ytterst ovanligt). Kurfurstarnas Råd är också den instans som medlar i dispyter och territoriella fejder mellan adelssläktena.

Kurfurstarnas Råd möts i Rådskammaren, som inte är något specifikt rum utan den plats där det för tillfället passar Kurfurstarna att mötas. Tidigare utnyttjade Rådet på en mer regelbunden basis två mötesplatser, Regeringspalatset i Heimburg och Tvillingtorren på Luna, men sedan Tvillingtorren utsattes för en av Kättare inspirerad anarkistattack används dessa platser mer sällan. Innan ett rådsmöte inleds genomför Brödraskapets Mystiker och Inkvistorer en reningsritual i

rummet, söker noga igenom det på jakt efter avlyssningsintrång och förseglar det sedan för att förhindra avlyssning med övernaturliga medel. Kurfurstarna tar därefter flankerade av sina rådgivare ur Brödraskapet plats vid ett stort bord format som Bauhaus' kugghjul. Vid mötet närvarar även representanter för samtliga högadliga hus, men dessa har ingen formell makt och kan endast råda och försöka övertala Kurfurstarna.

Det är sedan länge tradition att rådsmötenas ordförandeskap innehas av en av Kurfurstarna, samt att ordförandeskapet roteras från möte till möte. Mötesordföranden tituleras av hävd som Regent och leder mötet från en tron där Bauhaus' kugghjul lagts in ovanför hans huvud och Brödraskapets symboler fällts in på armstöden. Regentens tron placeras alltid vid den av hjulets kuggar som är närmast en Katedral.

Samtliga beslut fattas omröstningar med enkel majoritet, och i de fall det väger lika har sittande Regent utslagsröst.

ÖVERMINISTERIERNA

Efter rådsmötena återvänder Kurfurstarna till sina respektive Överministerier för att implementera den överenskomna policyn. Samtliga Överministerier ansvarar för en klart definierad del av Bauhaus liv och verksamhet och de har nära nog total makt

inom sina respektive områden. Överministeriernas arbete leds direkt av Kurfurstarna som delegerar beslut och ansvar till sina horder av lakejer, tjänstemän och rådgivare.

KRIGSÖVERMINISTERIET

«Bauhaus' affärer är affärer — ofta krigiska sådana.»

—hertig Sergei Romanov

Krigsöverministeriet har överinseende över Bauhaus' mäktiga militärapparat och har direkt kon-

«Bauhaus'
affärer är
affärer
— ofta krigiska
sådana.»
—hertig Sergei
Romanov

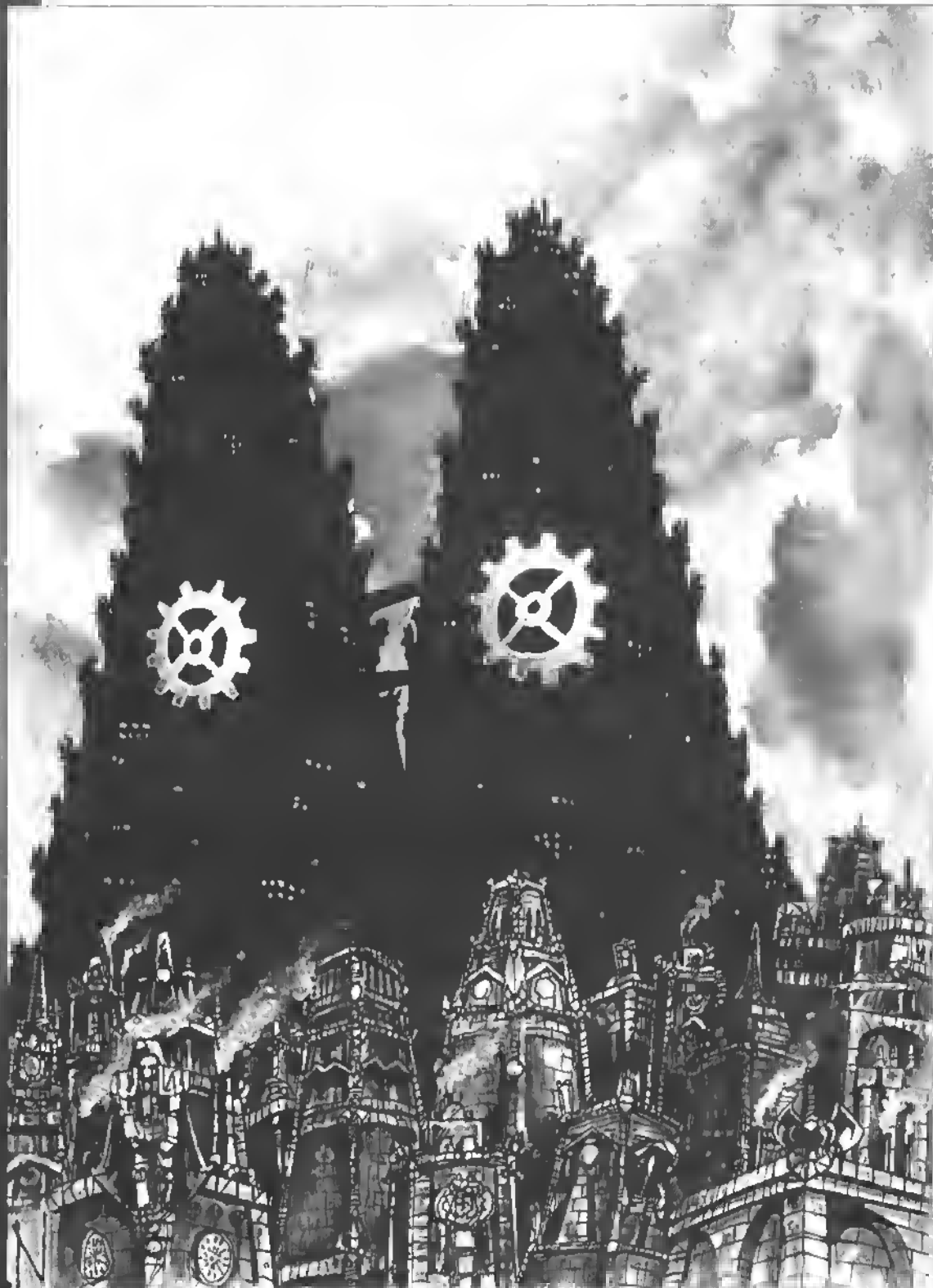


troll över dess arméer och flottor. Ministeriet ansvarar för förande av krig och anskaffande av utrustning och har dussintals underministerier, varav de viktigaste är:

ÖVERKOMMANDOT. I Överkommandot har korporationens främsta generaler och marskalkar samlats som en första länk i befälskedjan från Kurfurstarna ned till slagfältet. Överkommandot ansvarar för övergripande operativ planering på

längre sikt, ledning av kampanjer och koordinerandet av Bauhaus' många militära grenar.

ARMÉMINISTERIET. Arméministeriet har direkt överinseende över megakorporationens samtliga värvade markstyrkor och är — eftersom Bauhaus värderar det militära så högt — ett av de mest ansedda ministerierna. Från dess kolossala befästa bunker i Heimbürg utgår order till de bebodda världarnas samtliga hörn.



FLYGMINISTERIET. Detta ministerium ansvarar för Bauhaus' luftflottor, däribland de berömda hitlslagskeppen. Det svarar också för underhållet av megakorporationens enorma aerodromer.

AMIRALITETET. Bauhaus' havsflottor och dess rymdflotta sorterar under Amiralitetet som är inriktat på så sätt att det ligger på flyrda, en jättelik artificiell satellit som ligger i geostationär rymdloppsbana rvanför Heimborg.

KVARTERSMINISTERIET. Kvartersministeriet håller i megakorporationens försvarsgiffter och har därmed ansvaret för att dess styrkor ska fortsätta att vara solsystemets bäst inrustade.

HEMVÄRNSMINISTERIET. Denna jättelika papperskvarn till byråkrati för ett nära samarbete

med Trins Överministerium, Folköverministeriet och adelns domäner för att kunna hålla reda på de enorma reservstyrkor Bauhaus har i sitt hemvärn. Vid en allmän mobilisering är det Hemvärnsministeriet som ansvarar för att dessa styrkor mobiliseras så snabbt och friktionsfritt som möjligt.

SÄKERHETSTJÄNSTEN. Säkerhetstjänsten vakar över Bauhaus' militära hemligheter och inhämtar information om de övriga megakorporationernas militära styrkor. Dess Analysavdelning har rykte om sig att få fram militära merrättelser som med sitt omfång och djup slår de flesta motsvarande organisationers ansträngningar med hästlängder. Man har ofta flera dagar i förväg förutspått anfall från Mishimas och Imperials sida genom att helt enkelt analysera fiendstyrkornas truppörelser och underhållslinjer.

INDUSTRINS ÖVERMINISTERIUM

«Bauhaus är industri.»
—Bauhaustalesätt

Detta Överministerium ansvarar för Bauhaus' industriella policy, och beslutar vilka områden man ska satsa på och hur man bäst ska kunna möta konkurrensen från de övriga megakorporationerna. Det åligger kort sagt Industrins Överministerium att bibehålla den industriella styrka som Bauhaus' status som megakorporation vilar på. Ministeriet utfärdar förordningar till korporationens samtliga dotterföretag och ser till att de olika marknadsaktörerna inte kommer i direkt konflikt med varandra, och man har för överinsyn över skötsel av industrilänen hjälp av tusentals underministerier. Industrins Överministerium ansvarar också för upprätthållandet av ett najsamt samarbete med de andra megakorporationerna. Dess tre mest kända underministerier är:

STANDARDISERINGSKONTORET. Standardiseringskontoret har i sin tjänst tiotusentals inspektörer med uppgift att se till att Bauhaus' produkter — och därmed korporationens rykte — fortsätter att hålla den ypperliga standard de blivit kända för. Standardiseringsinspektörerna arbetar nittröttligt på att försäkra sig om att de produkter

som bär kugghjulssymbolen verkligen uppfyller megakorporationens ytterligt högt ställda krav. De besöker fabriker, verk och domäner och inspekterar samtliga produktionsled, straffar de som inte lyckas möta de uppsatta målen och kan till och med avrätta lata eller inkompetenta disponenter.

SKATTEMINISTERIET. Skatteministeriet uppbär skatter med en målnervetenhet och hängivenhet som annars endast ses hos Brödraskapets Inkvistorer. De ser till att Bauhaus' samtliga dotterföretag betalar sitt tioda till megakorporationen och att medborgarna betalar in sina skatter och avgifter i tid. Uppbördsmännen är kända för att vara mycket hårda mot skattesmitare och för att säkerställa åtal av syndarna samarbetar de ofta med Justitieministeriets Magistrater.

DIPLOMATKÅREN. Bauhaus' diplomatkår har kontor i solsystemets samtliga länder och svarar för allt ifrån framförhandlandet av fördrag med de övriga megakorporationerna till att inhämta information och utföra rena spionupplag. Diplomatkåren har en egen underrättelsetjänst känd som Informationsbyrån, ett oskyldigt namn på ett av systemets mest effektiva nätverk av spioner.

FOLKÖVERMINISTERIET

«En civilisation kan inte låtas utveckla sig på egen hand, eftersom den då snart skulle störta i det djupaste förfall. Se bara på vad som hänt med Capitol.»
—hertig Rikard Bernheim

Folköverministeriet ser till att Bauhaus' medborgare åtnjuter alla de privilegier som medföljer medborgarskap i den ärofullaste av megakorporationer. Ministeriet har till uppgift att försäkra sig om att medborgarna är utbildade och omhändertagna och att de fortsätter att vara lojala mot den korporation som föder dem. Det ansvarar för att Bauhausmedborgaren håller sig lugn och är nöjd och framförallt lojal, och dess viktigaste underministerier är:

HÄLSOMINISTERIET. Detta ministerium ansvarar för folkhälsan och sjukvården, och driver de sjukhus den resterande mänskligheten är så avundsjuka på. Ministeriet ser också till att läkarna i dess tjänst möter de höga kunskapsmässiga och etiska krav Bauhaus ställer, och har ett ytterst stort ansvar i det att man ansvarar för att samtliga medborgares hälsan och frisedlar varannat är kontrollerade. Hälsoministeriet försäkrar sig därför om att dess läkare utbildats till att känna igen samtliga kända stigma och mutationer samt att de känner till de korrekta procedurerna för att rapportera upptäckten av sådana till Skräckministeriet.



«En civilisation
kan inte låtas
utveckla sig på
egen hand,
eftersom den då
snart skulle
störta i det
djupaste förfall.
Se bara på vad
som hänt med
Capitol.»
—hertig Rikard
Bernheim



«Tron kan för-
sätta berg —
till och med
citadell»
—hertig Paolo
Saglielli

KUNSKAPSMINISTERIET. Kunskapsministeriets mest grundläggande uppgift är att se till att Bauhausmedborgarna är välutbildade och fullständigt omfattar den av megakorporationen sanktionerade livsstilen. Det faller också på ministeriets lott att försäkra sig om att Bauhaus' yrkesverksamma horder ges en grundlig och uttömmande utbildning. Man för också ett nära samarbete med Brödraskapets för att säkerställa att folket instrueras i den rätta tron, och man gör sitt yttersta för att samtliga medborgare ska veta att de tillhör den hästa och mest generösa av megakorporationer, och att de är passande tacksamma. Det är dessutom detta ministerium som driver de högskolor och forskningsinstitut som Bauhaus med all rätt är så berömt för. Dess underministerium Granskningskontoret säkerställer att megakorporationens samtliga vetenskapsmän är lojala samt att potentiella säkerhetsrisker noggrant utreds. Granskningskontorets personal har sedan massflykten till Cybertronic lagt ned ytterligare kraft på detta viktiga säkerhetsarbete.

SANNINGSMINISTERIET. Sanningsministeriet är den mest kända av Överministeriets underavdelningar, eftersom det är den som styr Bauhaus' enastående effektiva propagandamaskin. Dess underavdelning Censuren arbetar dygnet runt för att säkerställa att Bauhaus' media ger samtliga historiet den rätta vinklingen. Vid institutet för Morallhygien tar tiotusentals av systemets

bästa reklamakare fram nya sloganerna för de anslagstavlor som omger medborgarna. Rättviskontoret säkerställer att flertalet skandaler tystas ned och aldrig kommer till den stora massans kännedom.

HERALDIKMINISTERIET. Detta lilla men viktiga ministerium håller nogga reda på samtliga beviljade adelsbrev, och alla födsel-, dödsfall och giftermål inom adeln. Heraldikministeriets enorma och dammiga bibliotek innehåller tiotusentals stentavlor med information om så gott som samtliga medlemmar av alla adelsätter, vilka medaljer de förärats och vilka missdåd de begått. Det är en ansamling av information som saknar motstycke i den kända världen.

ORDNINGSMINISTERIET. Detta jättelika ministerium ansvarar för upprätthållandet av den allmänna ordningen på korporationens samtliga domäner, och sköter de polisiära ärenden som inte direkt faller på Trons Överministeriums lott. Det är i dessa ärenden man använder sig av BLEIJ, Bauhaus' berömda paramilitära polisstyrka, och sedan uppkomsten av anarkistgrupper och av Kättere inspirerade upplöpp har styrkan haft fullt upp. Kurfurstarnas Råd har nyligen utfärdat order om att rekrytera och utbilda ytterligare sexhundra tusen poliser bara till Venus. Många undrar om det kommer att räcka.

TRONS ÖVERMINISTERIUM

«Tron kan försätta berg — till och med citadell»
—hertig Paolo Saglielli

Trons Överministerium är det minsta men på många sätt det farligaste Överministeriet. Det ansvarar för medborgarnas andliga hälsa på samma sätt som Folköverministeriet ansvarar för deras intellektuella och fysiska välbefinnande. Trons Överministerium svarar dessutom för kampen mot kätteri och korruption inom megakorporationen samt för upprätthållandet av rättvisan. Ministeriets anställda är kända över hela solsystemet för sin hänsynslöshet. De mest kända underministerierna är:

JUSTITIEMINISTERIET. Inom denna organisation tjänstgör de Magistrater som på Bauhaus' domäner skipar rättvisa, och de för ett nära samarbete med Ordningsministeriet för att säkerställa att brottslingar, Kättere och annat avskum får vad de förtjänar. Justitieministeriets Magistrater har extraordinära befogenheter vad gäller att gripa, förhöra och döma illegalsmän — på platsen om så krävs.

LJUSETS MINISTERIUM. Detta mäktiga ministerium sköter megakorporationens kontakter med Brödraskapet samt dess offentliga utredningar av religiösa brott (Kätteri, avfall, religiösa schismer etc). Det har också hand om nätverket av

pilgrimshus och skyddet av de pilgrimer som lämnar Bauhaus' domäner på Venus. För detta senare syfte har man Stavens och Handens Tempelriddarorden, en mäktig orden vars medlemmar följer med religiösa vandrare och skyddar dem från fälor och frestelser under deras pilgrimsfärd.

SKRÄCKMINISTERIET. Ibland kan man helt enkelt inte lita på att folkets kärlek till korporationen står emot livets prövningar. Ibland kan hotet om fruktansvärda straff vara det enda som får potentiella rebeller att hålla sin plats i ledet. Ibland kan det i försvaret av Bauhaus' livsstil vara nödvändigt att utföra handlingar som inte är hedervärda, rättvisa eller ens lagliga. Det är på Skräckministeriets folk dessa uppgifter faller.

Skräckministeriet ansvarar för en mängd hemliga aktiviteter alltifrån att infiltrera hemliga ordenssällskap till att utföra terroristdåd och lönnmord. Ministeriet har överallt inom megakorporationen agenter på ständig spaning efter tecken på anarkism, Kätteri, spioneri och maskning. Skräckministeriets valv är med rätta lika fruktade som Inkvisionens celler. Utfrågningskontorets personal har rykte om sig att vara så brutalt det någonsin är tänkbart att vara. Ministeriet har också sin egen orden — Skräckens Orden — som handhar Bauhaus' fäng- och arbetsläger i Venns öde polatrakter, de ökända Gulaglägren.

UPPRÄTTHÅLLANDE AV LAGEN

«Polisen finns alltid där man behöver den.»

—Bauhausordspråk

Upprätthållandet av lagen är på Bauhaus' domäner en ganska enkel fråga. Allt vardagligt polisarbete sköts av Bauhaus Law Enforcement Units, bättre kända som BLEU eller helt enkelt bara Blues. Deras lätt igenkännbara blåsvarta uniformer är en vanlig syn inom Bauhaus' domäner eftersom Kurfurstarna tror på brottsförebyggande polisverksamhet — de menar att det bästa sättet att förebygga brott är att ha en högst synlig polisen närvaro på gatorna. Samtliga gator patrulleras, och BLEU siktar på att polismän ska kunna synas på en och samma punkt åtminstone var femte minut. BLEU-konstaplar patrullerar i par och kåren består i princip uteslutande av män (eftersom kravet på en minimilängd om 185 centimeter utesluter flertalet kvinnor), hårda män med stenansikten. Konstaplarna har rykte om sig att vara hårda men rättvisa samt får ett snabbt och misskundleröst skippa rättvisa på platsen. Många poliser anser nämligen att en omgång med pistolkolven är minst lika avskräckande som ett kortare fängelsestraff, och agerar därefter. Flertalet mindre förseelser registreras därför inte, eftersom poliserna utmäter straffet på ort och ställe — detta är också en av anledningarna till att brottsstatistiken är så låg på Bauhaus' domäner. Tusentals smärre förseelser når helt enkelt aldrig registren. Naturligtvis står adeln över sådana

besträffningar, och om en polis skulle avslöja någon ädling i färd med att begå en mindre förseelse är det troligast att han ser mellan fingrarna med det inträffade. Skulle han välja att inte se mellan fingrarna kommer förövaren att Vanäras, vilket är ett hårt straff i sig. Ädlingar som vanemässigt begår smärre förseelser rapporteras ofta till sina familjer, som själva utmäter ett straff.

En typisk BLEU-station består av en grupp utredare och rättsmedicinare som utreder de misstänkta brott som inte tagits hand om på plats av de patrullerade kollegorna.

Alla grövre brott som våldsbrott, grova stulder och grovt störande av ordning, där en gärningsman har gripits måste rapporteras till en Magistrat. Dessa järnhårda män från Justitieministeriet har befogenhet att utreda, kvarhålla och straffa brottslingar på ort och ställe — Bauhaus' rättssystem bygger inte på tanken på offentliga rättegångar inför en jury. I stället tjänar Magistraten på egen hand som domare, jury och ofta också som bödel. Det är Magistraternas uppgift att straffa de skyldiga och med rötterna rycka upp Käfteriets och korruptionens ogräs varthelst de finner det, och därför leder många högt uppsatta Magistrater egna permanenta insatsgrupper av utredare och livvakter. I dessa mörka tider har Magistraterna getts extraordinära befogenheter i kampen mot brottsligheten.

DOMAR

«Anpassa straffet efter brottet.»

—Magistratmotto

I Bauhaus' brottsbalk finns bara tre domslut och tre straff, och dessa är:

DÖDEN. Detta är det straff som av Magistrater och Bödlar ofta utmätts på platsen för grövre brott som förräderi, mord, uppvigling, skatteflykt och brott som haft att göra med en ädligs död att göra.

STRAFFARBETE. Den som inte dömts till döden skickas till något av de fruktansvärda Gulagläger som bevakas av Skräckens Orden. Den dömda kommer att svälta, slika under långa

arbetspass och antagligen slås sönder och samman av sadistiska vakter, och de som överlever (vilket bara hälften gör) släpps ut som Vanärade. Straffarbete utdöms för uppvigling, saboterande av folkmoral, väpnat rån, inbrott, mord på Ofrälse, missbrukande av Kurfurstes namn och många andra förseelser. Det är detta straff som oftast ådöms Ofrälse.

VANÄRA. Vanära är det straff som följer på alla brott som har med förlorad heder att göra. Att Vanäras innebär att fråntas sitt medborgarskap i Bauhaus, att göras arvlös av sin familj och att stötas ut i kylan som en hemlös nolla. Straffet ådöms oftast officerare och ädlingar, och dessa fruktar Vanära mer än döden.

«Polisen finns
alltid där man
behöver den.»

—Bauhausord-
språk

ALLMÄN ORDNING

Trots att BLEU i samtliga stadskvarter har polisstationer som bemannas dygnet runt räcker detta inte till när upplopp bryter ut och Kättare och anarkister inspirerar folket att göra revolt. När sådant inträffar kan BLEU begära förstärkning från det lokala adelshusets trupper, samt från de reguljära arméenheter som kan finnas i närheten. Vid svåra krissituationer kan de begära att den lokala hemvärnsavdelningen mobiliseras — allt detta innebär att det mycket snabbt kan bli ytterst farligt att delta i upplopp och plundring inom Bauhaus' domäner.



Thunberg 94

VAPEN

Bauhaus' ädlingar förväntas ständigt bära sina sablar, och skulle också känna sig i det närmaste nakna utan dem. Samtliga tjänstgörande officerare har rätt att så länge de bär uniform (vilket de

nästan alltid gör) bära sidovapen på offentlig plats. Uniformerade och beväpnade män är en vanlig syn i vardagen på Bauhaus' områden, och är ingenting som orsakar oro. Ädlingar måste inte registrera eventuella vapen de äger och har dessutom obegränsad tillgång till korporationens vapenförråd, men inte ens en ädling har rätt att gå gatan fram med ett automatvapen i händerna. Pistoler och svärd går an, men inte automatgevär. Krigare i sin enhets eller Ordens fulla rustning är en helt vardaglig syn på gatorna på Bauhaus' stadsgator.

Ofrälse har vanligtvis också tillgång till vapen. Medlemmar av hemvärdet är enligt lag tvingade att i hemmet ha ett låst vapenskåp där utrustningen ska ligga redo för användning då sirenerna tjuvar. Men förutom när de fullgör sina plikter som medlemmar av hemvärdet äger de definitivt INTE rätt att bära vapen offentligt — detta är förbehållet adeln. Ofrälse måste dessutom registrera samtliga vapeninnehav samt kunna svara för de tillfällen deras vapen tagits i bruk, vilket kan medföra en hel del pappersarbete.

På de av Bosättare nyligen inmutade områdena gäller dock andra regler, eftersom i princip alla som bebor dessa vilda djungelområden är tvingna att ständigt bära vapen. Det är omöjligt att avgöra när nästa attack kan komma, och alla är ständigt beredda på strid.

FRÄMLINGAR

I enlighet med fördraget i Heimburg godkänner Bauhaus samtliga vapenlicenser som utfärdats av andra megakorporationer (förutom under undantagstillstånd när främlingar förväntas lämna in sina vapen på den lokala BLEU-stationen och dessutom utan förvarning kan interneras så länge undantagstillståndet varar). I gengäld har Bauhaus' ädlingar rätt att bära sina svärd och sidovapen på de andra megakorporationernas territorier.

DUELLER

Ädlingar och medborgare som innehar officersgrad har rätt att åberopa Duellanternas Hederskodex för att avgöra sina dispyter. Så länge samtliga formaliteter iakttas är detta helt lagligt. Dueller utkämpas vanligen när den ena parten har förolämpat den andra parten svårt, och ingendera parten är hågad att be om ursäkt. Dueller utkämpas ALLTID med antingen svärd eller pistol (i det senare fallet oftast Punisherpistoler), och ingendera parten tillåts bära rustning. Minst en sekund måste vara närvarande för att övervaka att duellanterna håller på formaliteterna.

När duellen utkämpas med svärd inleder duellanterna striden svärdspets mot svärdspets, pistoldueller inleds rygg mot rygg varefter duellanterna tar tio steg, vänder sig om och skjuter. När du väl har avfyrat pistolen en gång anses det vara vanhedrande att avfira den ännu en gång innan motståndaren har hunnit besvara elden. Pistoldueller utvecklas därför ofta till rena nerv-

krig, där duellanterna tittas om att avfira varsitt skott till dess att endera parten dött eller förklarar sig vara nöjd. Alla dueller avstannas av sekonden sedan någondera parten drabbats av en första skada, och om endera parten förklarar sig vara nöjd anses hedern ha återupprättats. Om ingendera parten däremot förklarar sig vara nöjd återupptas duellen och utkämpas nu till döden. Flertalet dueller utkämpas endast till dess att en första skada har uppstått.

Dueller mellan Ofrälse eller personer under officers grad är olagliga. Under särskilda omständigheter kan dueller ibland utkämpas mellan Bauhansädlingar eller officerare och ädlingar eller officerare från någon annan megakorporation. Detta är visserligen ovanligt, men helt lagligt.

UNDANTAGSTILLSTÅND

I särskilt svåra krislägen kan det ibland vara nödvändigt att upphäva den vardagliga lagen och ordningen. En ädling som anser det nödvändigt kan i sin domän förklara undantagstillstånd, vilket ger honom nära nog obegränsad makt över den lokala polisen, Magistraterna och hemvärdet. Så länge

undantagstillstånd råder är alla de medborgerliga fri- och rättigheter som hör vardagen till upphävd. Ädlingen har fullständiga befogenheter att vidta alla de åtgärder han bedömer som nödvändiga för att kontrollera situationen. I teorin måste han inom tjugofyra timmar kontakta Kurfurstarna för godkännande av beslutet, men i avlägsna områden med kommunikationssvårigheter är detta omöjligt och ett undantagstillstånd kan råda i veckor innan godkännande utfärdats. Många ädlingar finner också att de befogenheter som medföljer ett undantagstillstånd är så användbara att undantagstillstånd ständigt råder i deras domäner. Detta är nästan en regel utan undantag vad gäller de områden som nyligen mutats in av Bosättargrupper.

ALLMÄN MOBILISERING

Allmän mobilisering kan bara utfärdas av Kurfurstarnas Råd, och innebär att undantagstillstånd automatiskt införs i samtliga domäner samt att Bauhaus' hela militära styrka försätts i full beredskap. Utfärdandet av allmän mobilisering innebär omedelbart indragande av permission för





tjänstgörande officerare, som förväntas inställa sig hos sin enhet med omedelbar verkan. Under allmän mobilisering måste alla civila rapportera till sina lokala skyddsrum. Nattetil gäller utgångsförbud och brott mot detta innebär med stor säkerhet att förövaren skjuts innan några frågor hinner ställas — om denne inte bär uniform. Allmän mobilisering utfärdas vanligtvis endast vid ett nära förestående krig med någon annan megakorporation eller något större inrång från den Mörka Legionens sida. När A-mob väl har utfärdats kan den bara återkallas av ett hel enigt Kurfurstarnas Råd.

ANARKISTER

Anarkistiska bombkastares mord på Kurfürste Sergei Romanov utanför Tvillingtornen på Luna har fått solsystemet att få upp ögonen för det anarkistiska hotet mot Bauhaus. Allmänhetens bild av dessa illasinnade typer är en vansinnigt kacklande låre iförd böljande svart mantel och kåpa med ansiktet dolt av en svart halsduk, en bomb i ena handen och en pistol i den andra. Detta är långt ifrån med sanningen överensstämmande. Anarkistcellerna utgör ett av de absolut största hoten mot den allmänna ordningen inom Bauhaus' domäner, och det som gör dem så farliga är att de är så svåra att upptäcka.

Anarkister är människor som revolterar mot de stora ekonomiska orättvisorna inom megakorporationerna och som strävar efter att riva ned samhällsstrukturen med hjälp av en terroristkampanj riktad mot de härskande klasserna, deras egendomar samt Bauhaus' institutioner. De är ofta fanatiska idealister som vill förbättra sina medmänniskors levnadsvillkor och som inte låter någonting komma i sin väg för att uppnå detta mål. De kommer ofta från Trälarnas stora och missnöjda underklass, men tidigare slöt sig även missnöjda Ofrälse och vanärade ädlingar till deras led. De är organiserade i celler om maximalt tio personer.

Fastän Sanningsministeriet brukar utmåla anarkismen som en enla stor och målinriktad konspiration är den inte det. I stället är rörelsen nära nog omöjlig att slå ut eftersom den saknar formell struktur. Det är ovanligt att anarkistceller håller kontakt med varandra. En medlem av en cell kan kanske känna några medlemmar av en annan, men oftast rycks dessa celler bildas helt spontant runt någon karismatisk person. Somliga celler koncentrerar sig på att trycka och distribuera anarkistiskt propagandamaterial, medan andra föredrar mer direkta medel som bombdåd och lönnmord. Somliga försöker organisera och ta ut Trälar i strejk, andra spränger fabriksanläggning. De mest fruktade anarkisterna är de så kallade levande bumbarna, fanatiker som spänner fast bombladningarna runt bröstet och utlöser bomben vid sitt mål och tar därmed med sig alla som befinner sig inom språkradien i döden. Anarkistceller utgör också en mycket bördig jordmån för kätterska kulturs rekryterare, och de understöds också ofta av andra stormakter som Mishima och Imperial. Faktum är att anarkistdåd har blivit något av en favoritdäcktman för hemliga operationer på Bauhaus' domäner.

DE APOKALYPTISKA KULTERNA

Det andra stora hotet mot den allmänna ordningen inom Bauhaus' domäner kommer märkligt nog från megakorporationens allra mest trogna efterföljare: det otal Apokalyptiska kulturer som finns varje Bauhausstad. Dess medlemmar, Seloterna, förenas av en fruktansvärd vision som går ut på att mänsklighetens sista stund är kommen, att en sista strid snart kommer att utkämpas med den Mörka Legionen och att dess utgång är avgörande för mänsklighetens vidare öden. Kampen kommer att stå mellan Kardinalen och alla hans trogna å ena sidan och Mörkets Själa och dess horder å den andra. Efter denna slutstrid kommer endast aska och tomhet att återstå och en ny värld måste uppföras på ruinerna av den gamla.

Med tanke på den Mörka Legionens starka fäste på Venus ligger det ett visst mått av trovärdighet i dessa påståenden — men det är inte det som är problemet, utan det att Seloterna i sin fanatism slår ut mot alla man anser hriser ihängivenhet. Stora folkhopar ses ofta eggade av sina ledare. Visionärerna, attackerar Cybertronicanläggningar som de påstår är manifestationer av Mörker. Andra ser Kättare överallt och renar hela kvarter i Trälstadsdelar med eld och kulor, eller anfaller andra megakorporationers egendomar om korporationen i fråga av Visionärerna anses var ledd av ondskans män. De kan till och med ifrågasätta Kurfurstarnas makianspråk.

Efter ett ovanligt våldsamt anfall mot en grupp obehäpnade kapitaliska turister förklarade Kurfurstarnas Råd Det Sista Ljusets Kult för olaglig. Det Sista Ljusets Visionärer svarade med att påstå att Kurfurstarnas var besatta av Semai och påkallade en allmän resning. Uppropet hörsammanades av ett antal hemvärnsenheter, och blodiga gatustrider rasade för en tid i Heimburg. Inte ens sedan Silverkraniets Orden stormat Det Sista Ljusets fäste och gripit dess Visionärer kunde avslöjandet om att de till sista man själva var Semais lärjungar lugna de upproriska. Kultens medlemmar trodde bara att alltihop var en lögn som kokats ihop av Sanningsministeriet och slogs till sista man.

Ännu en faktor som gör de Apokalyptiska kulturen så farliga är att deras lärar appellerar till de psykiskt ärrade veteraner från krigen med den Mörka Legionen som har stirrat Mörkret i vitögat och vet vilket fruktansvärt hot det är. Detta ger kulturen tillgång till en stor grupp ytterst skickliga krigare att rekrytera nya medlemmar ur. Kulternas lärar tilltalar dessutom Brödraskapets mer fanatiska medlemmar, och det har vid flera tillfällen hänt att Inkvisitorer ingripit mot kulternas mer karismatiska ledare för att förebygga schismer inom Brödraskapet. För närvarande anser Ljusets Ministerium att det bara är hotet från den Mörka Legionen som överskuggar det från de Apokalyptiska kulturen, och man har begärt att Kurfurstarnas Råd ska förklara samtliga kulturer för olagliga. Med tanke på kulturens popularitet är detta en potentiellt explosiv situation.

BAUHAUS' KRIGSMASKIN

ARMÉN

«Termen fotfolk är för oss bara en term. Inom Bauhaus föredrar vi pansartrupper.»
—hertig Yuri Romanov

Bauhaus armé är en av de främsta av alla korpo-

rationsarméer. Den är berömd för sin utmärkta trupp utbildning och sin ypperliga utrustning, och det man saknar i truppstyrka uppvägs mer än väl av eldkraft, disciplin och ren hjältemod.



«Termen fotfolk är för oss bara en term. Inom Bauhaus föredrar vi pansartrupper.»
—hertig Yuri Romanov

ORGANISATION

Även om armén består av fyra huvudgrenar är dessa tränade att strida tillsammans. Överkommandot är ytterst flexibelt och sänder ut de styrkor man anser nödvändiga för att säkerställa seger. Av rent organisatoriska skäl delas Bauhaus' militära styrkor in i arméer, men dessa strider sällan tillsammans. Den av Överkommandot mest använda enheten är i stället armégruppen, en särskild insatsstyrka som plockas från ett antal arméer och innehåller de enheter Överkommandot bedömer som nödvändiga för det specifika uppdragets lösande. En armégrupp kan exempelvis bestå av

sin befälhavare, och denne delar sedan upp sin styrka i stridsgrupper som han bedömer innehåller de enheter som deras respektive uppgifter kräver. Liksom armégrupper namnges stridsgrupper efter sina befälhavare, så armégrupp Borg kan exempelvis bestå av stridsgrupp Womack, stridsgrupp Schaeffer och stridsgrupp Strandberg.

BAUHAUS' MILITÄRDOKTRIN

Bauhaus' ursprungliga militärdoktrin som bygger på pansarstrid har genomgått stora förändringar

för implementering i Venus' djungler. Där det är möjligt litar Bauhaus dock fortfarande till massiva pansarattacker understödda av motoriserat artilleri och närundstödd från luften. Den blixtsnabba pansarattacken är fortfarande den mest använda strategin längs de långsamt flytande och breda floder som tjänar som Venus' huvudsakliga transportleder, och stridsvagnarna som då används är svävarstridsvagnar. Om ett större anfall måste genomföras i djungelterräng sätter man som spjutspetsar in ett antal Goliathvagnar. Dessa är imponerande mobila fästningar till stridsvagnar som plöjer fram genom djungeln och röjer väg för mindre fordon i dess spår. Om striden kan utkämpas i öppen terräng som på slättmark eller i öken används den klassiska pansarstrategin med tusentals stridsvagnar. Målet för samtliga dessa tillvägagångssätt är att slå en bräsch i fiendens försvar, och om detta misslyckas slår man en kil i fiendens linjer och manskap och fordon sänds in för att genomföra ett inbrytningsförsök. Det är en i sanning fruktansvärd upplevelse att stå inför ett Bauhausanfall. Jaktbombare beskjuter ens ställningar samtidigt som de motoriserade artillerienheternas granater regnar ned över en. När dammet äntligen lägger sig hörs det öronbedövande vrålet från tusentals maskiner när stridsvagnarna obevligt rullar framåt. Få är modiga nog att hålla ställningarna inför ett sådant angrepp.

I de allra tättaste djunglerna och i träskområdena där pansarstrid är omöjlig litar Bauhaus i stället till ytterst effektiva specialstyrkor som Venusian Rangers när det gäller att infiltrera och förstöra fiendliga mål.

Det är i försvarsstrid Bauhausstyrkorna är i sitt esse. Megakorporationens ingenjörstrupper anses allmänt vara solsystemets bästa, och Bauhaus' för-

sex dragonregementen från 93:e Tunga pansararmén, tjugo infanteriregementen från 114:e armén samt nitton helikopterskvadroner rekviderade från 5:e Luftflottan. Armégruppen döps vanligen efter

svarsställningar har rykte om sig att vara oantagliga försåvitt man inte är beredd att spilla flodet av sitt manskaps blod.

DRAGONER

Dragonerna utgör den bepansrade spjutspetsen i Bauhaus' krigsmaskin. Deras kolossala pansararméer dånar rakt igenom fiendens linjer, krossar allt i sin väg och bereder vägen för husarerna som följer i deras kölvatten.

Det är varje Bauhausbarns dröm att få ta tjänst som dragon. Dessa enheter är tack vare sin imponerande roll i krigsskådespelet och sina fordons fruktansvärda kraft omgivna av glamour, och de är varje kadetts förstahandsval. De flesta drömmet om att få befäl över någon av de större stridsvagnarna som Wolfellet Grizzly, eller till och med den mäktigaste av dem alla: Goliath. Många måste dock nöja sig med en pansarbil av typ Jackal eller motoriserad artilleripjäs av typ Draken, men det är hur som helst en äta att få tjänstgöra inom den mest prestigefyllda armégrenen. I strid bär dragoner vanligtvis lätt rustning och nöjer sig med förstärkta bröstplåtar, axelskydd och lägermössor som lämnar sikten fri. Flertalet är lätt beväpnade med Punisherpistol eller k-pist MP 105. Vad ska dragoner med annat till? Deras stridsvagnar är deras vapen och rustningar.

HUSARER

Husar är den benämning som oftast används för att beskriva en soldat från någon av arméns reguljära infanterienheter. De är bland de bäst utrustade och beväpnade soldaterna ur någon av korporationernas reguljära arméer. De sätts in i strid från APC:er, men deras fordon är lättare och har mindre beväpning än de som används av dragonvakten, så husarerna följer oftast efter dragonerna i en andra anfallsvåg.

LUFTKAVALLERIET

Luftkavalleriet använder sig av helikoptrar för att sätta in och understödja de reguljära enheterna. De sveper ned över slagfältet och avger nedhållande eld för att ge truppen möjlighet att debarkera.

SPECIALSTYRKOR

Vid sidan av Imperial har Bauhaus de kanske bästa av mänsklighetens många specialstyrkor. Dess medlemmar är de reguljära elitenheternas främsta soldatet som tränats till en nivå av fysisk och mental perfektion som en vanlig människa har svårt att ens föreställa sig. De utrustas med de bästa vapnen Bauhaus har att tillgå, och korporationen har nyligen beslutat att man så snart tillfälle uppstår ska uppgradera sina speciastyrkors beväpning till att motsvara Doomtrooperenheternas. Trots allt är ju endast det bästa gott nog åt de bästa. Specialstyrkegrenen ansvarar också för enheter som Silverkraniets Orden som skyddar Bauhaus' regeringsbyggnader. Förutom dessa fyra armégrenar finns dessutom ytterligare tre styrkor som förtjänar att nämnas. Dessa tillhör inte den reguljära armén, men kan i krislägen kallas in av Överkommandot.

VÄKTARORDNAR

Väktarordnarna är de lågadliga ätternas privata arméer, värvade och underhållna av ätterna själva. Dessa ordnar är skilda från hemvärnsarméerna, även om samtliga hus ansvarar också för underhållet av hemvätnskåren på sina respektive domäner. Väktarordnarna är elitstyrkor som består av veteraner från många kampanjer som återvänt till sina hemtrakter. Ordnaarna är ett arv från den vilda tid då Bauhaus' Bosättare mutade in Venus' otämjda djungler som sina områden och samtliga ätter behövde en egen armé att skydda sina gränser och slå tillbaka angripare från andra megakorporationer med. Numera ses de som ett värdefullt tillägg till Bauhaus' väpnade styrkor, en stridsvagns reserv man kan lita på ska skydda domänerna från yttre hot och låta armén ägna sig åt att bekämpa den Mörka Legionen och de övriga megakorporationerna. Dessutom utgör de ett bålverk mot det ständiga hotet av en revolt bland Trälarna, och om det slutligen skulle komma till kritan kan de också kastas in i tjänst i huvudstidslinjen.

Naturligtvis använder adelsätterna också sina mäktiga privatarméer och underrättelsetjänster för sina egna syften: väktarordnar har misstänkts vara inblandade i många lönnmord och hemliga operationer utanför sina respektive hemländer. Det får en ädlings hjärta att svälla av stolthet att ha en så duglig och användbar truppsstycka i sin hand.

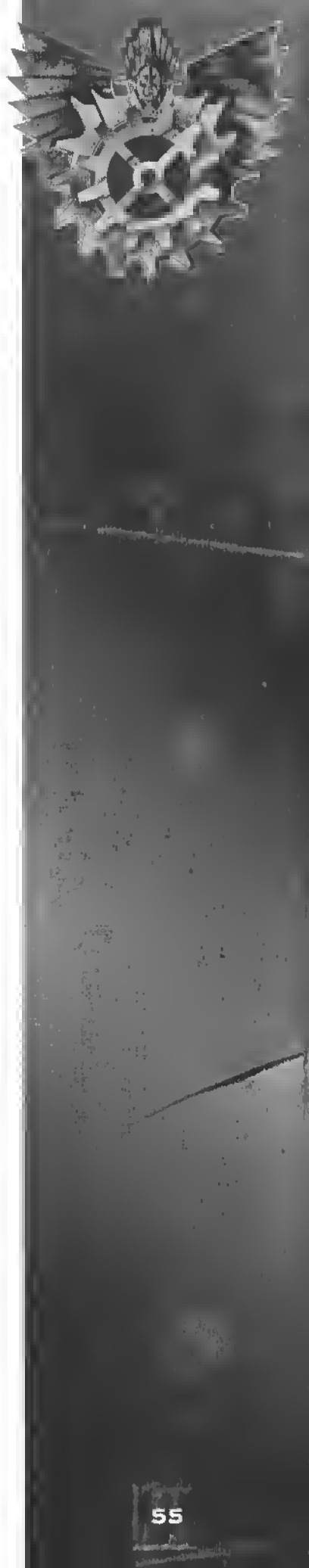
Det finns många välkända väktarordnar. Den kanske mest kända är Romanovs väktarorden, Vargens Orden, som tjänat som Kurfurste Romanovs personliga livvakt. Huset Bernsteins Björnens Orden är berömd för sin del i det stora slaget om Monte Casso. Kurfurste Sagliellis väktarorden, Kondorens Orden, är mest känd för sina insatser mot den Mörka Legionen.

TEMPELRIDDERARE

Tempelriddarordnarna är kvasireligiösa ordnar som finns spridda över Bauhaus' domäner. De är hängivna och religiösa män och fruktansvärda fiender, många har studerat Konsten och de flesta är kända för att vara orädda. De har ofta tillgång till märkliga och mystiska vapen, kvarlevor från de första Kardinalernas tid då Apostlarna gick bland mänskligheten och mäktiga vapen smiddes för att bekämpa dem.

Flertalet tempelriddarordnar har grundats för ett specifikt syfte. Handens och Stavens Tempelriddarorden bildades för att skydda pilgrimer på deras färd mellan planeterna. Isbjörrens Orden skapades för att vakta staden Mundburg nära Mars' sydpol, och Flammande Svärdets Ridrarorden skapades för att bekämpa den Mörka Legionen varhelst den visade sig.

Oavsett vilka syften och mål de har uppvisar tempelriddarordnarna en mängd likheter. De är klosterordnar som kräver att medlemmarna avsäger sig sina världsliga ägodelar och titlar. De har en fastning som tjänar såväl som ordens hem som dess högkvarter, och de har tillstånd från Kurfurstarna att tekrytera nya medlemmar och bära





**«Bauhhaus' styrkor ska alltid uppträda i korrekt uniform — även när de sänder mutanter tillbaka till Algeroths mörker.»
—Enrico Valmonte**

vapen inom Bauhaus' domäner. De är befriade från skantervång, har rätt att straffa sina medlemmar och är i allt väsentligt att betrakta som autonoma förlänningar inom Bauhaus. I gengäld förväntas de bekämpa Mörkret och stå redo när Kurfurstarna kallar dem till strid. Det har dock hänt att ett fåtal ordnar, uppenbarligen förvridna av Kättare, vägrat att hörsamma kallelsen och Kurfurstarna har då sedan krisen låst över dragit in tillstånden och sänt in trupper för att återta ordnarnas områden.

HEMVÄRNET

Hemvärnet kallas ofta Bauhaus' främsta vapen, och det är också ett formidabelt redskap. Hur många andra korporationer kan ställa samtliga sina arbetsföra vuxna medborgare för vapenfot? Och även om de nu hade kunnat det måste dessa likväl utbildas. Bauhaus har inte detta bekymmer — dess folk är ständigt stridsberett.

UNIFORMER

«Bauhhaus' styrkor ska alltid uppträda i korrekt uniform — även när de sänder mutanter tillbaka till Algeroths mörker.»

—Enrico Valmonte

FÄLTUNIFORMER

Bauhhaus' militära enheter har normalt två uniformer, en fältuniform och en högtidsdräkt. Fältuniformen bärs vanligen i strid och består av standardrustning märkt med enhetsemblem. Rustningarna är oftast helt standardiserade och innehåller inte några av de personliga tillägg och förbättringar Capitols soldater brukar göra på sina rustningar. Det mest utmärkande för en Bauhausrustning är vanligen dess hjälm och axelskydd.

Alla Bauhaus-soldater bär sin enhets emblem på sitt högra axelskydd medan gradbeteckningar och eventuella förtjänsttecken bärs på det vänstra. Flertalet reguljära arméenheter använder standardhjälm med spik medan specialstyrkornas manskap bär den berömda dödskallemasken. Vaktordnar bär väktarhjälmarna i form av rikt utsirade symboler för sina respektive enheter. Romanovs vakt, Vargens Orden, bär exempelvis en väktarhjälm formad som en grimande varg. Tempelriddarordnar bär ofta andra rustningsdetaljer som särskiljer dem från de reguljära enheterna. Isbjörnens Orden med säte i Mundberg bär exempelvis mantlar tillverkade av isbjörns päls.

HÖGTIDSDRÄKT

Högtidsdräkter är ganska vanliga inom det rangmedvetna Bauhaus — faktum är att de är en vanligare syn än kritstreckrandiga kostymer. Bauhaus' alla uniformer följer ett liknande mönster. Samtliga består av dubbelknäppta vapenrockar som bärs med hyxor och höga läderstövlar. Minskade axelskydd som visar bärarens vapenslag, enhet och gradbeteckning är ganska vanliga, men ädlingar bär ibland sin vapensköld i stället för tjänsteemblem. Ädlingar och officerare förväntas bära duellsabel och sidovapen i hölster hängande i ett hrett läderbälte med Bauhaus' kugghjul som spänne. Officerare bär dessutom ofta en halvmantel.

Arméuniformer består oftast av ljusgrå vapenrockar med silverknappar och ljusgrå byxor. Vapenslagets emblem bärs på höger axelskydd, gradbeteckningen på det vänstra. Väktarordnar klär sig vanligtvis på samma sätt förutom att de på sina högra axelskydd bär sitt adelshus' vapensköld i stället för något vapenslags emblem. Flottans uniformer är vanligtvis mörkt blå med guldknappar och vita byxor, medan Luftflottans uniform är kolsvart med silverknappar. Civilister som uppnått officers hederstitel har rätt att klä sig i grå vapenrock med svarta byxor.



SPECIALSTYRKOR

«Det finns ingen ära större än att tjäna inom specialstyrkorna.»

—Bauhauslogon

ATT GÅ MED I EN SPECIALSTYRKA

Det är långt ifrån alla som vederfars den äta det är att tas upp i en specialstyrka, väktar- eller tempelherreorden. För att tas upp i någon av dessa enheter måste man erbjudas att gå med. När du som Särskild händelse eller tack vare ett slag för befördran erbjuds att gå med kan du välja att göra det BARA om du uppfyller minimikraven.

ATT STUDERA KONSTEN

Bauhaus står Brödraskapets så nära att vissa av corporationens specialstyrkor utbildas inom Konsten. Detta är en krävande process som vanligtvis inleds i barndomen och är svår att bemästra för de som påbörjar den senare i livet. Lyckligtvis är de som går med i specialstyrkorna drivna och ytterst motiverade personer, så de om några lär klara det. Om du väljer att påbörja studier inom Konsten följer du proceduren nedan.

Först och främst måste du studera vid något av Brödraskapets retreat. Under två år är du helt avskärmd från omvärlden och kan inte göra annat än att meditera, lyda dina lärare och bemästra de strikta discipliner som krävs för att du ska kunna bemästra Ljusets krafter. Ditt yrke ger dig inga färdighetstillval eller binnustillval och du slår inte till befördran eller Särskilda händelser — du får däremot fyra fria tillval som du bara kan lägga på formuler. När perioden är övert har du nått första Graden av Fullkomlighet inom den aspekt av Konsten du studerat, och du kan nu återvända till ett normalt liv. Du kan välja färdigheter som normalt, slå för Särskilda händelser och får dra bonusfärdigheter.

Du kan också välja att fortsätta dina studier, och inte heller denna gång ger ditt yrke dig några färdighetstillval. Eftersom du är avskuren från omvärlden slår du inte heller nu för befördran eller Särskilda händelser. Du kan däremot öka din PSY med +2, och får precis som en medlem av Brödraskapets slå för att se om din Grad av Fullkomlighet ökas. Du får fyra fria tillval att lägga på Formler.

Efter denna andra period måste du återvända till din enhet — du är ju trots allt soldat och inte munk. Under tiden med din enhet får du precis som en Bröder fortsätta att slå för att öka din Grad av Fullkomlighet. Du tar dig tid till att meditera och studera din Konst.

Eftersom du som icke-medlem saknar tillgång till Brödraskapets bibliotek och lärare kan du aldrig lära dig mer än en aspekt av Konsten.

EXEMPEL. Valerie Duval går med i Etniles Mortants, och eftersom hon har PSY 15 kan hon välja att studera Konsten. Efter två år i Karkavretreatet har hon uppnått första Graden av Fullkomlighet inom Kinetikens Konst. Hon väljer därefter att fortsätta sina studier i ytterligare två år, slår för att öka sin Grad av Fullkomlighet och når med resultatet 5 andra Graden av Fullkomlighet. Dessutom ökar hon sin PSY med +2. Under sina fyra år vid retreatet har hennes yrke inte gett henne några färdighetstillval, men hon har fått totalt åtta fria tillval att lägga på den aspekt hon studerat, Kinetikens Konst.

VENUSIAN RANGERS

Venusian Rangers är den mest kända av Bauhaus' specialstyrkor. Året efter att enheten bildades höll de under Moloks attack mot Novakursk sektor Grafenstahl mot 35 kohorter förstärkta med Pretorian Stalkers — och drev tillbaka Mäktets horder. Två veckor senare landsattes de i läandssektor 23 där de plundrade och förstörde nefaristfursten Atgonaths citadell. Sedan dess har de fortsatt att gå från klarhet till klarhet och har blivit en av systemets mest kända stridsenheter.

Venusian Rangers organiseras i tio divisioner om 10.000 krigare. Divisionerna sönderfaller i bataljoner om vardera 1000 man och vidare i kompanier bestående av två plutoner om 10 femmannagrupper. Kompanierna får själva välja mönster på sina rustningar. Vanligtvis målas dessa i för tertängen passande kamouflagemönster, men somliga enheter har valt att behålla rustningarnas vita grundfärg till äminnelse av deras stora seger över Molok.

Venusian Rangers' huvudsakliga bas är Volksburg, men förbandet flyttas runt efter behov inom Bauhaus' domänier. De är utrustade med

«Det finns ingen ära större än att tjäna inom specialstyrkorna.»
—Bauhauslogon



«Håll ställning-
arna på
hemmafronten,
annars är
allt annat
förgäves.»
—Bauhausord-
språk

det allra bästa i vapenväg och bär Dödszonversioner av väktarrustningar. Deras dödskallemasker injagar skräck i de som ställs inför dem.

MINIMIKRAV. FYS 13, PSY 13, FV 13+ i två färdigheter inom Eldhandvapen.

FÖROELAR. När du går med i Venusian Rang-ers skickas du till Smedjan, förbandets berömda träningsläger i eldsringen. Under två år tränas du här i samtliga former av strid och genomgår ett fysträningsprogram få vanliga dödliga skulle överleva. Öka din STY, FYS och PSY med +2.

BONUSFÄRDIGHETER. Efter avslutad grundutbildning: Djuangelöverlevnad, Perception.

ETOILES MORTANTS

Denna enhet skapades som en del i Trons Överministeriums anti-Legionprogram, men styrkan delas av Krigsöverministeriet och Trons Överministerium. Dess medlemmar väljs bland sådana som har god anledning att hata den Mörka Legionen och är beredda att offra sina liv för att driva tillbaka Mörkret. De Döende Stjärnorna används främst för spanings- och sabotageuppdrag mot den Mörka Legionen, men det ryktas att många av dem i hemlighet utlör lönnmord på högt uppsatta Kättare inom Bauhaus och andra megakorporationer. Brödraskaper står helt bakom Eroiles Mortants och har till och med gått med på att utbilda många av förbandets medlemmar i Konsten.

En typisk medlem av Etoiles Mortants är lätt beväpnad och rustad eftersom man sätter snabbhet och tysthet framför tunga skyddsrustningar. Förbandet har ingen enhetlig uniform.

MINIMIKRAV. PSY 13, STY 9, FYS 11, SMI 11.

VÄKTARORDNAR

«Håll ställningarna på hemmafronten, annars är allt annat förgäves.»

—Bauhausordspråk

Väktarordnarna är de elitenheter som står direkt underställda de högadliga husen eller ministerierna, och de är ypperliga förband som åtnjuter många privilegier. De förses alltid med den bästa utrustning ätten eller ministeriet har råd med, och de har äran att bära väktarhjälmarna som en del av sina fälruniformer. Det är viktigt att notera att du som ädling inte kan gå ned i någon väktarorden tillhörande någon annan ätt än den egna, eftersom det vore en förolämpning mot din familj. Det är dessutom inte roligt att någon annan ätt skulle låta dig gå med i sin väktarorden, eftersom man inte vill riskera att ta emot en spion — det finns fortfarande spänningar kvar från den tid då ätt stod mot ätt.

VARGENS ORDEN

HUS: ROMANOV

Detta är kurfürsreätten Romanovs väktarorden. Dess medlemmar sägs vara planetens yppersta krigare, vilket barn är att vänta sig av de som tjänar

FV 13+ i två färdigheter inom Eldhandvapen eller Närstrid.

FÖROELAR. Om du har PSY 15+ kan du välja att studera en aspekt av Konsten.

BONUSFÄRDIGHETER. Smyga, Lönnmord, Kommandoträning.

BAUHAUS BLITZERS

Bauhaus Blitzers är specialister på att slå ut stridsvagnar. De älskar sitt yrke och har rykte om sig att vara fullständigt galna — flertalet bauhausers älskar ju pansarfordon och normalt funtade människor håller sig dessutom nr vägen för stridsvagnar. Men inte Blitzers. De lever för att förstöra STORA fordon och ju fler de får på sin bort, desto bättre. De är tokiga nog att påstå att från en strid mellan man och maskin kan bara en gå vinnande — Bauhaus Blitzers! För att gå med i förbandet måste man kunna vara kylig och klanäkt i pressade lägen och beroende av adrenalinkickar, för man kommer att hamna i otaliga minst sagt kärva situationer. Stadiga händer är också ett grundkrav. Bauhaus Blitzers bär rustning av typen Hussar Mk V är beväpnade med Firefist raketgevär, och bär dessutom oftast med sig en tung magnetmina (fall de skulle behöva anfalla fienden i närstrid. Blitzers bär specialstyrkornas standardversion av dödskallemasken, vanligen med ett leende ansikte målat i pannan. Det är oklart varför de målar dit det, men ingen har vågat säga åt dem att ta bort det.

MINIMIKRAV. STY 11, SMI 11, PSY 11.

FÖROELAR. Inga.

BONUSFÄRDIGHETER. Raketgevär, Kastvapen, Vapensystem.

ledaren för Bauhaus' Krigsöverministerium, och dess svarta uniform och väktarhjälm i form av en silverne varg är berömda i solsystemers alla hörn. Förbandet är också känt för att ha en egen pansardivision som ofta går i spetsen för megakorporationens större offensiver. Vargens Orden håller ytterst strikt på disciplin och etikett, och dess medlemmar är kända för att vara ärliga, lojala och hedersamma samt att vara mycket snabba till att utkämpa dueller till sin heders försvar.

FÄLTUNIFORM. Svart väktarrustning med en silverne varg som väktarhjälm.

MINIMIKRAV. STY 13, SMI 13, FYS 13, INT 9, PSY 11, FV 13+ i två vapenfärdigheter.

FÖROELAR. Kontakt inom huset Romanov.

BONUSFÄRDIGHETER. En valfri färdighet vardera inom expertisområdena Eldhandvapen och Strid, samt Markfordon.

BJÖRNENS ORDEN

HUS: BERNHEIM

Björnarna är huset Bernheims elittrupp, och samtliga soldater är storvuxna män och kvinnor som valts ut för sin storlek, styrka och färdigheter i strid. Deras fysiska företrädan gör det dessutom möjligt

för dem att använda de ringsta av de tunga vapnen som Atlas Megakanon och Nimrod Autkanon. Förbandets medlemmar har rykte om sig att ha kort stubin och för att under permissioner dricka hårt och utkämpa hårdare krogslagsmål, men detta påverkar inte på något negativt sätt deras färdigheter på slagfältet.

FÄLTUNIFORM. Brun väktarrustning med en björn som väktarhjälm och en mantel i björnpäls. Det är tradition att nya medlemmar vid inträdet måste döda sin egen björn i strid, helst med kniv.

MINIMIKRAV. STY 15, FYS 15.

FÖRDELAR. Kontakt inom huset Bernheim.

BONUSFÄRDIGHETER. En valfri färdighet inom Strid samt Parera och Tunga automatvapen.

KONDORENS ORDEN

HUS: SAGLIELLI

Kurfurstehuset Sagliellis väktarorden är berömd för sin vildhet på slagfältet och sin för Bauhaus mycket otypiska vana att inte visa sina fiender någon som helst nåd — kanske är detta anledningen till att förbundet vanligtvis endast sätts in mot den Mörka Legionen. Ordens medlemmar sänds ofta ut som agenter med uppgift att eliminera Kättare och andra missdådare, och de är berömda för sin hänsynslöshet, vildhet och stolthet. Utomstående talar ofta om dem som Camarna, men aldrig inom någon kondors lörhåll.

FÄLTUNIFORM. Kolsvart väktarrustning med en kondor som väktarhjälm.

MINIMIKRAV. STY 11, FYS 11, SMI 11, INT 11, PSY 13.

FÖRDELAR. Kontakt inom huset Saglielli. Om du har PSY 15 kan du få studera Konsten.

BONUSFÄRDIGHETER. En valfri färdighet inom Eldhandvapen samt Smyga.

DRAKORDEN

HUS: RICHTHAUSEN

Denna orden tjänar ätten Richthausen och är herömd för sin precision och dödlighet samt för att hålla hårt på sin heder, och Drakorden ses av många som en exemplarisk orden. Dess medlemmar följer krigers lagar till punkt och pricka. De behandlar sina fångar med största artighet och förväntas alltid föregå med gott och hedervärt exempel. Drakorden känner en stark rivalitet gentemot Vargens Orden, och ibland går medlemmarna så långt att de under permissioner utkämpar dueller.

FÄLTUNIFORM. Grå väktarrustning med en drake som väktarhjälm.

MINIMIKRAV. STY 11, FYS 11, SMI 11, INT 11, PSY 13.

FÖRDELAR. Kontakt inom huset Richthausen.

BONUSFÄRDIGHETER. En valfri färdighet vardera inom Eldhandvapen och Strid, samt Flygfarkoster.

GRIPENS ORDEN

HUS: GIRAUD

Huset Girauds väktarorden har specialiserat sig på luftlandsatta attacker och är i grund och botten ett luftkavalleriförband med en egen mindre luftflotta. Överkommandet tar under allmänna mobiliseringar ofta hjälp av förbundet som får genomföra luftlandsättningar på fiendligt territorium. Förbandets medlemmar sägs stå i en klass för sig vad gäller våghalsighet och hjähemod.

FÄLTUNIFORM. Gyllene väktarrustning med en grip som väktarhjälm.

MINIMIKRAV. STY 11, FYS 11, SMI 11, INT 11, PSY 11.

FÖRDELAR. Kontakt inom huset Giraud.

BONUSFÄRDIGHETER. En valfri färdighet vardera inom expertisområdena Eldhandvapen och Rörelse.

ENHÖRNINGENS ORDEN

HUS: FIELDHAUSEN

Detta är huset Fieldhausens berömda väktarorden vars specialitet är pansarstrid — men manskapet har utbildats till att stå sig lika bra i strid man mot man.

FÄLTUNIFORM. Grå väktarrustning med en enhörning som väktarhjälm.

MINIMIKRAV. STY 11, FYS 11, SMI 11, INT 11, PSY 11.

FÖRDELAR. Kontakt inom huset Fieldhausen.

BONUSFÄRDIGHETER. En valfri färdighet inom Eldhandvapen samt Markfordon.

SPINDELORDEN

HUS: SALVATORE

Denna fruktade och hårdföra väktarorden kallas ofta in för att leda attacker in i de dödszoner som omger citadellen. Förbandets soldater är ofta excentriska eller mer eller mindre galna efter att av sina herrar huset Salvatore ha utsatts för underliga experiment. Detta faktum och deras rykte om sig att vara såväl otroligt modiga som otroligt grymma gör att medlemmar av andra ordnar brukar undvika Spindelordens krigare.

FÄLTUNIFORM. Svart väktarrustning med en bronsspindel som väktarhjälm. På bröstplåten bärs vanligen ett spindelvävsmönster.

MINIMIKRAV. STY 11, FYS 11, SMI 11, INT 11, PSY 11.

FÖRDELAR. Kontakt inom huset Salvatore.
BRA IMMUNFÖRSVAR. OVANLIG KEMISK MOTSTÅNDSKRAFT. Under var tvåårsperiod kommer du att utsättas för experiment med droger. Öka en grundegetenskap med 1T6 (slå 1T6 för vilken grundegetenskap: 1=STY, 2=FYS, 3=SMI, 4=INT, 5=PSY, 6=PER).

BONUSFÄRDIGHETER. Inga.





HÖGADLIGA VÄKTARORDNAR

Samtliga högadliga hus håller sig med egna ordnar som alla har särskilda väktarhjälmars baserade på ättens vapensköld. Samtliga högadliga väktarordnar bär väktarrustningar som målas i kamouflagemönster passande för sin domän: de som lever i vinteringarna bär vanligtvis vit eller grå rustning, de i eldsringen eller stridsringarna oftast grönsvarta.

MINIMIKRAV. STY 11, FYS 11, SMI 11, INT 9, PSY 9. FV 11+ i två vapenfärdigheter.

FÖROELAR. Kontakt inom respektive hus.

BONUSFÄROIGHETER. En valfri färdighet vardera inom expertisområdena Eldhandvapen och Strid.

LÅGADLIGA VÄKTARORDNAR

Samtliga adelsfamiljer (utom de allra fattigaste) håller sig med väktarordnar. Dessa har inte rätt att bära väktarhjälmars, ett privilegium förbehållet de högadliga husens väktarordnar, men de har rätt att använda specialstyrkornas dödskallemask som vanligen målas i någon utmärkande färg. Vill du skapa en lågadlig väktarorden bör du ge den en distinkt uniform och eventuellt någon annan

utmärkande detalj, samt två bonusfärdigheter. Lågadliga väktarordnar kräver vanligen minst 11 i minst två grundegenskaper, och många kräver dessutom minst FV 11 i någon eller några stridsfärdigheter. Det står dig också fritt att bevilja mer ovanliga fördelar, men försök att inte göra dessa för kraftfulla.

ANDRA ORDNAR

Fastän dessa ordnar inte är väktarordnar och inte står underställda Överkommandot tas de ändå upp eftersom deras medlemmar får samma utbildning som specialstyrkorna och därför inte upptas i hemvärnets rullor.

SILVERKRANIETS ORDEN

Denna stora orden är Ordningsministeriets förlängda arm med uppgift att försvara större offentliga byggnader som Regeringspalatset, och har i denna roll samma befogenheter som poliskonstaplar vad gäller att gripa och omhänderta brottslingar. Ordens medlemmar får särskild utbildning som kravallpolis och i upprätthållandet av allmän ordning, och har under allmänna mobiliseringar till uppgift att upprätthålla såväl utgångsförbud som den allmänna ordningen. Orden kallas dessutom ofta in till försvar av belägrade Bauhausstäder. Silverkraniets Orden är dock inte någon högstatusorden, utan ses ofta ned på av andra ordnars medlemmar.

FÄLTUNIFORM. Svart rustning av typ Hussar och dödskallemask i silver.

MINIMIKRAV. STY 11, FYS 13, SMI 11, PSY 9. FV 11+ i två vapenfärdigheter.

FÖROELAR. Polisiära befogenheter.

BONUSFÄROIGHETER. En valfri färdighet inom Strid.

SKRÄCKENS ORDEN

Denna fruktansvärda orden undviks av de flesta, eftersom dess medlemmar är berömda för en

brutalitet och grymhet som saknar motstycke i den mänskliga världen. Orden ansvarar för skötseln av de ökända gulaglägren, men kan i krigstider kallas ut i strid.

FÄLTUNIFORM. Svart rustning av typ Hussar. Specialstyrkornas dödskallemask bärs under en svart läderkåpa.

MINIMIKRAV. STY 11, FYS 11, SMI 11, INT 11, PSY 11 och smak för att åsamka andra smärta.

FÖROELAR. Inga.

BONUSFÄROIGHETER. En valfri färdighet inom Strid samt Förhörsteknik.

HANDENS OCH STAVENS TEMPELRIDDERORDEN

Detta är ännu en stor orden, och på dess ansvar faller Bauhaus' många pilgrimers säkerhet och moraliska välhäftande. Ordens medlemmar återfinns på samtliga planeter där de för sina skyddslingar från Katedral till Katedral, löser deras problem och skyddar och vakar över dem.

FÄLTUNIFORM. Rustning av typ Hussar under en lång purpurlärgad mantel med huva, väktarhjälm som formats efter bärarens ansikte och tung järnsködd pilgrimsstav i ekenholts (2-H SKA: 176)

MINIMIKRAV. STY 11, FYS 11, SMI 11, INT 11, PSY 13, måste under en bakgrundsrepetition ha varit Pilgrim.

FÖROELAR. Medlemmar av denna orden kan studera Konsten. Kontakt inom Brödraskapet.

BONUSFÄROIGHETER. En valfri förmåga inom Strid, samt Kunskap om Brödraskapet.

BAUHAUS' DOMÄNER

«Capitol har Mars, Mishima har Mercurius. Kardinalen har Luna. Venus är vår!»
—Bauhaus-slogan

VENUS

Venus är såväl Bauhaus' domäner som dess makt-sfärs centrum. Planeten var den första att koloniseras av megakorporationens Bosättare som på dess slätter och i dess djungler uppförde magnifika gods och herresäten. Venns är en rik värld som från sina dödliga djungler till sina monsterfyllda havsdjup myllrar av liv. Över planetens hela yta, och till och med på botten av dess varma hav, ligger Bauhaus' megastäder och välbefästa arméhusser. Megakorporationens zeppelinare och luftslagskepp plöjer fram genom lufthaven precis som dess rökpustande kryssare stävar fram längs vattenvägarna. Andra korporationer har här och var satt sina spår, men det är Bauhaus som är Venus' sanna herrar — megakorporationens enda egenliga rival är den Mörka Legionen, men denna rivalitet har också förvandlat Venus till solsystemets största och dödligaste stridszon.

KLIMATZONER

Venus kan uppdelas i ett antal skilda klimatzoner, som alla på sitt sätt påverkar livet inom de respektive områdena. Klimatzonerna är:

ISRINGARNA. Isringarna ligger runt Venus' två stora iskalotter i polarmrådena, kalla och ogästvänliga områden som inte skulle ha varit beboeliga om det inte vore för Bauhaus' geniala ingenjörer. Isringarna är iskalla helveten där temperaturen aldrig kryper över noll och oskyldade människor skulle dö på några minuter, helveten som ständigt genljuder av tjutet från frukiansvärda snöstormar. Här lever Bauhaus' folk i kupoltäckta städer uppvärmda med hjälp av jordvärme. Från städer som Kalingrad och Novakursk utgår megakorporationens prospektörer i sin jakt på guld, mineraler och olja. Jättelika svävarer far tungt lastade med deras lynd fram över snööknarna till mer civiliserade trakter och via enorma pipelines försas oljan till Bauhaus' övriga domäner. Kolossala luftskepp seglar fram högt ovan istäcket. Vid planetens sydpol står en ettundra meter hög svart obelisk till äminnelse av det faktum att det var Bosättare som var de första att utforska dessa trakter. Det stod ett liknande minnesmärke vid nordpolen, men detta

raserades av nefariten Moloks legionärer. Den enorma Molokstaty som står vid porten till nefaritens citadell håller nu den skändade och delvis förstörda obeliskens i sina klor.

VINTERRINGARNA. Vinterringarna sträcker sig runt planeten i direkt anslutning till isringarna och är kalla och bistra subarktiska områden uppburna av kalla och isbergsfyllda hav. Landområdena genomkorsas av enorma glaciärmassiv och ogästvänliga bergskedjor. Vinterringarna är ogästvänliga och obrukbara områden där bara de tåligaste barrträden lyckas överleva de långa och hårda vintrarna, och djurlivet begränsar sig till ett fåtal arter i ytterst hård konkurrens. Här finns endast ett fåtal gods men i gengäld ett otal gulager, ökända politiska fångläger i Skräckministeriets regi. I dessa vidsträckta straffarbetsläger tvingar Skräckens Orden med brutala metoder tusentals kriminella, agitatorer och andra subversiva att arbeta långa och hårda pass på minimala matransoner. Fångarna misshandlas vanemässigt med nenropiskur och elbojor och reagerar ofta med lika våldsamma som meningslösa upplöpp.

I vinterringarna finns också ett flertal av Imperials gruvkolonier samt ett antal av Cybertronics mer avlägsna anläggningar, och även här reser sig dessinets mäktiga citadell. I den södra ringens avlägsna Hjelstrombergskedja står Astarthas fruktansvärda citadell, det största kända Hianklostret utanför Nero. Citadellet är föremål för många Kättares hemliga pilgrimsresor och därför håller Bauhaus' armé tillfartslederna under sträng bevakning — vilket dock inte tycks hindra stora flockar av Kättare från att nå fram. En mängd olika rykten menar att dessa når fram med hjälp av alltifrån ett nätverk av hemliga tunnlar genom bergen till en kedja av teleporteringsportar som täcker in hela planeten.

STRIDSRINGARNA. Stridsringarna är de grönskande tempererade zoner med bördiga jordar och varma hav som föredras av såväl Bauhaus som de andra megakorporationerna. Här finns ett otal av Bauhausadelns gods, den av Capitol kontrollerade Gravetonarkipelagen, flertalet av Mishi-

«Capitol har
Mars. Mishima
har Mercurius.
Kardinalen har
Luna. Venus är
vår!»

—Bauhaus-
slogan

ALAKHAIS CITADELL

Knappt trettio mil från Volksburg reser sig Alakhais rivande citadell över den omkringsliggande djungeln som på ett fruktansvärt sätt oreas och förvridits av den Mörka Symmetrin. Träden är enorma men täckta av skadliga och självlysande parasiter, jättefika giftsvampar skjuter överallt upp ur marken som betrompas av stora flockar mörka bestar. Det sägs att man knappt kan komma från citadellet långt innan man ens kan skymta det. Djunglerna i området myllrar av Nekromanter och Legionärer och andra, långt vidrigare varelser. I citadellets mörkt pulserande inre sitter Alakhai, Algeroths mest favoriserade tjänare och kanske den listigaste och mest dödliga fiende som mänskligheten någonsin har stått inför. Se Algeroth för vidare information om denne ondskans mästare.

mas venusianska provinser samt duisset mindre Imperialstäder. Det är detta område människan kämpat som hårdast för att utestänga den Mörka Legionen ifrån, och likväl kastar mer än duisset citadell sina orena skuggor över dess mark. Det mäktigaste av dessa citadell är Balsagoths citadell på Korragador, en förutvarande capitolisk befästning på en liten ö nära Port MacArthur. I citadellets inre föder Balsagoth fram jättelika monster som sedan släpps ut i havet för att terrorisera sjöfarten.

Klimatmässigt inbegriper stridsringarna allt från kalla tempererade områden nära vinterringarna till de djungler som gränsar till eldsringarna. Stridsringarna är gröna, gästvänliga och bördiga områden som korsas och bevakas av stora floddeltan, och i dess hav myllrar det av liv.

ELDSRINGEN Denna gigantiska zon löper runt planetens ekvator och bjuder på ångande djungler, konstant vulkanisk aktivitet och turbulenta hav. Dess djungler myllrar av dödliga livsformer och dess öar översköljs gång efter annan av enorma tidvattenvågor — det är en rik men farlig zon. Djunglerna förser Bauhaus med virke, pälsar och ett otal medicinalväxter medan dess bergsområden är rika på mineraler och ädelstenar. Eldringen är Venus' sista stora vildmark där lantegendomar mutas in av nyligen dubgade ädlingar och deras arbetslag av Bosättare. Här finns många kolonier tillhörande de andra megakorporationerna och mer än hundratalet kända citadell, och ute i djungelns djupa och rivande skuggor kan än fler dölja sig. Här finns också de av djungelvegetation delvis täckta Glömda Städerna som legat övergivna sedan mänsklighetens anfäder övergav dem under Katastrofernas

era. På ön Quan i eldsringens sydliga gränsområde ligger nära tionde parallellen Mishimas enorma stad Quan-To, arvfurste Marus huvudstad.

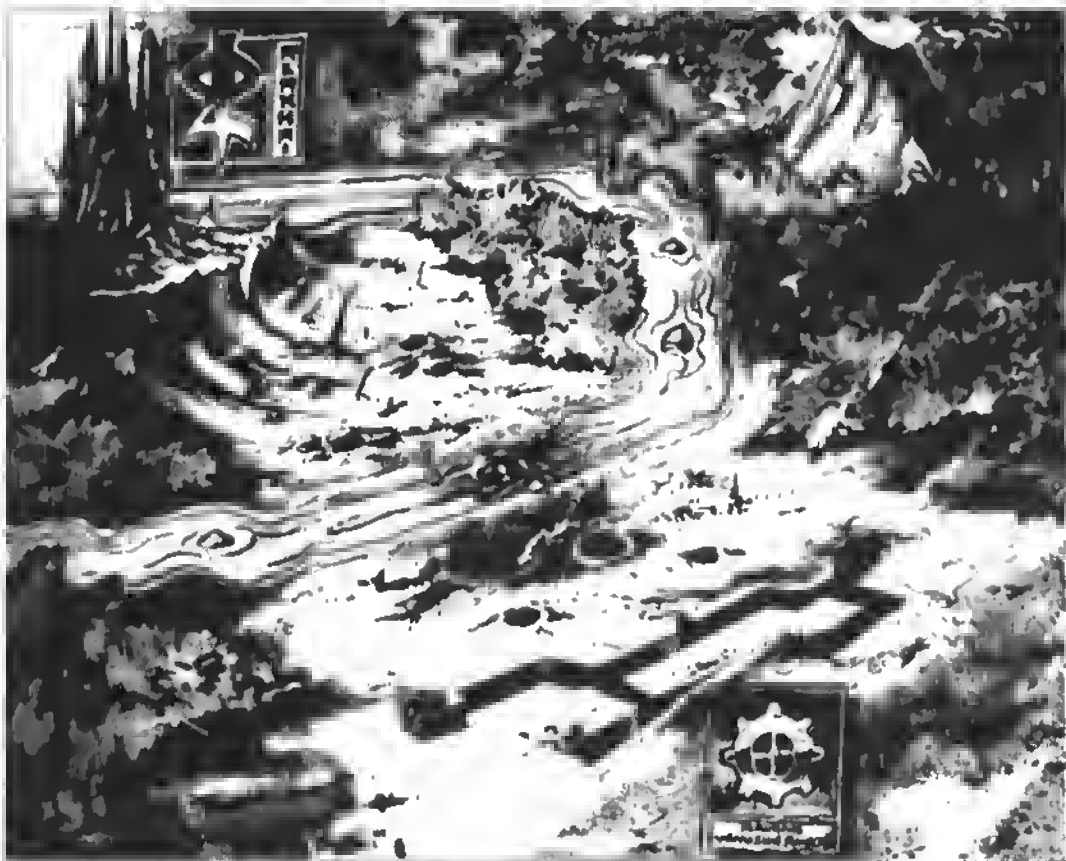
Strax söder om ekvatorn ligger det gigantiska citadell som tillhör mänsklighetens kanske dödligaste fiende näst efter själva Mörkrets Apostlar: Alakhai, Venus' Gissel.

Det finns endast två årstider i eldsringen, regnperioden och stormperioden. Under regnperioden faller det flera gånger om dagen stora skyfall med mellanspel av klara skyar. Under den kortare stormperioden råder ständiga skyfall och transporter försvåras av att floderna svämmar över och landsvägarna förvandlas till svårforcerbara lerstigar. Det finns också en kortare mellanperiod som kallas mörkerperioden då de stora vulkanerna kommer till våldsamt liv och mynnar av rök och aska förvandlar dag till natt, och det är under dessa perioder Mörkrets horder är som mest aktiva. Lyckligtvis infaller inte dessa mörkerperioder särskilt ofta.

HEIMBURG

Den vidsträckt megastaden Heimbürg med dess tallösa invånare är Bauhaus maktcentrum på Venus där den som ett strålande monument över hembyggarnas stolthet och makt skjuter upp över den norra stridsringens skogar nära eldsringen. Här återfinns samtliga större ministeriers kontorskomplex och samtliga Kurfurstars, högadligas och flertalet lågadligas palats.

Den urgamla staden Heimbürg delas på mitten av Serpentinfloden som vindlar sig ned från Eldsberget till Kalla havet. Bortom Heimbürg lärgas floden röd av kloakvatten och det industriavfall som pumpas ut av Heimbürgs otaliga fabriker.



Heimburg är en såkallad fördragssstad vilket innebär att den inte tillhör någon domän utan ägs direkt av megakorporationen, och fastän många ädlingar äger mindre egendomar i staden tillhör staden alltså inte någon av dessa. I stället styrs staden av stadsrådet, en grupp högt uppsatta administratörer och Brödraskapsmedlemmar som rapporterar direkt till till Kurfurstarnas Råd. Heimburg är dessutom en öppen stad, vilket innebär att den är en av de få platser på Venus där Kurfurstarna tillåter icke-medborgare att äga mark, och därför finns här också jättelika capitoliska, mishimanska och imperialägda kvarter. Det ligger till och med en liten cybertronickenklav diskret undan gömd i närheten av Regeringspalatset.

Heimburg är i än större utsträckning än andra Bauhausstäder uppförd i flera lager. Gator löper mellan skyskraporna. Hela stadsdelar har lagts under tak som man sedan byggt vidare på. Palats och torn höjer sig över varandra, och hela sektorer av de undre zonerna har kommit i den eviga skuggan av stjärnskrapor och landningsplattformar för luftslagskepp. De äldsta och därmed lägst belägna delarna av staden är till och med i dagsljus så dunkla att de måste lysas upp av fladdrande och flämtande gasljus. I vissa delar är staden snarast att betrakta som en jättelik labyrint, och på de undre nivåerna påminner gatorna snarare om tunnlar än om genomfartsleder. Ju högre upp i staden man kommer, desto friskare är luften och dyrare är bostäderna. Ädlingarna bor naturligtvis på de övre nivåerna och under dem lever Ofrälset. Trälarna släpar sig fram på stadens lägsta nivåer, ibland ända ned i nivå med kloakerna där stora skaror av mutanter, avfallingar, Kättare och andra urstötta sägs husera.

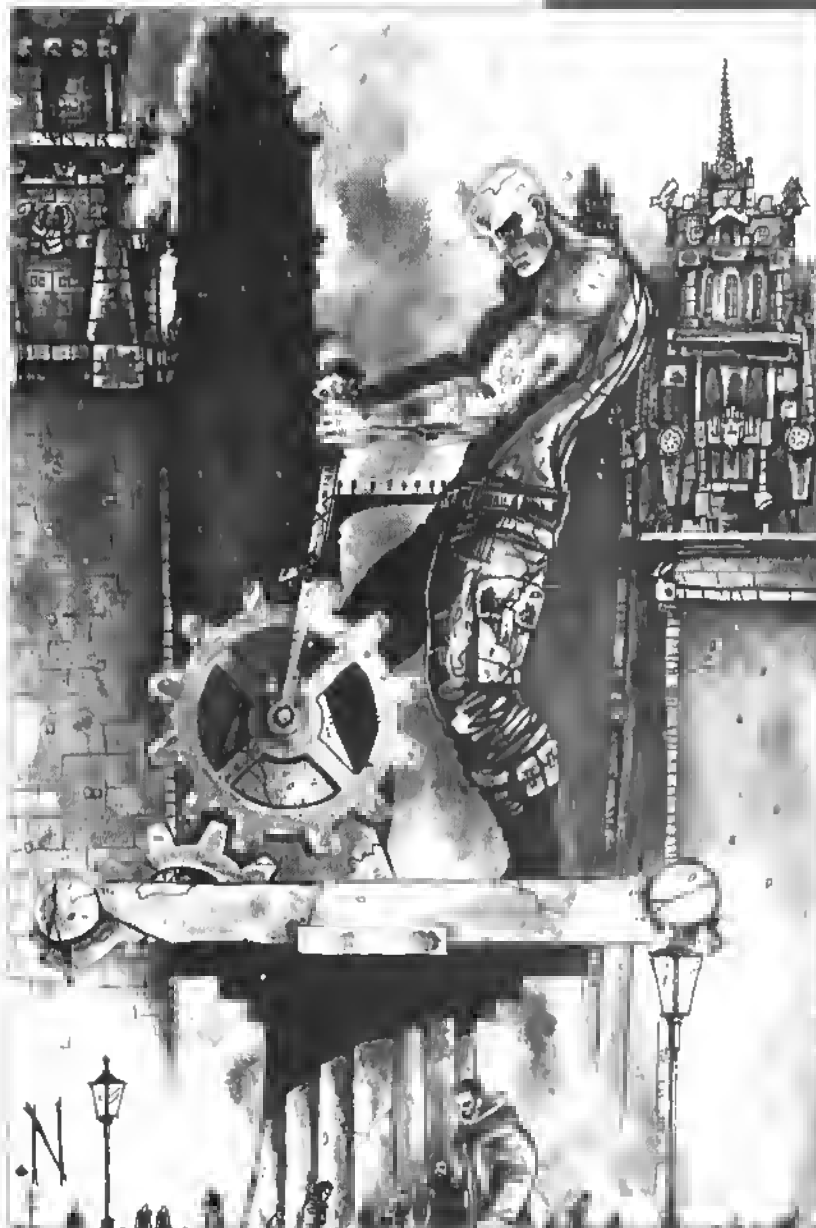
Den av Bauhaus befolkade delen av staden är förhållandevis kompakt. I stadsdefens mitt ligger den stora Katedralen, men Bauhausområdet domineras fullständigt av det kolossala Regeringspalatset som mer liknar en fästning än ett palats. Dess väggar är tre meter tjocka och är översållade av kanontorn och bunkrar, och det skyddas och bevakas av Silverkransens Orden. Elitstyrkan rekryterar sina medlemmar uteslutande bland ärrade veterarer som vid minst ett tillfälle belönats för enastående mod. Förbandets lojalitet och enastående skicklighet i strid har varit en ovärderlig hjälp i kväsandet av de senaste årens anarkistleda upplopp.

Längs de övre nivåernas vindlande gator ligger de adliga äternas palats, underbart vackra och utsmyckade byggnader som alla är utrustade med egna landningsdöckor för luftslagskepp. Försätter man ned kommer man till de fortfarande luxuösa men överbyggda områden som reserverats för Ofrälse. Försätter man längre ned till de dunkla och illaluktande undre zonerna finner man sig omgiven av de sjukligt bleka Trälarna som slavar i Bauhaus' dotterföretags bristfälligt underhållna fabriker. Staden breder ut sig i alla vädersträck från Bauhausområdet och ju närmare stadens utkanter man kommer, desto lägre är byggnaderna. Enligt en urgammal förordning tillåts ingen byggnad förutom Katedralen att sträcka sig högre än till två tredjedelar av Regeringspalatsets höjd.


Detta har hindrat de övriga megakorporationerna från att uppföra stjärnskrapor som i Bauhaus' huvudstad kunnat mäta sig med dess dominerande och imponerande regeringsbyggnad. Runt stadens utkanter reser sig många höga bostadskvarter där såväl Trälarna som främlingar bor.

VOLKSBURG

Volksburg är ännu en fördragssstad som uppförts i eldsringens södra del nära Alakhais citadell, och den är förmodligen den tyngst befästa staden i mänsklighetens historia. Stadsbebyggelsen är



förhållandevis låg och stadsbilden domineras helt av dussintals belästa redutter. Vaktorn skjuter upp ovan samtliga byggnader och gatorna myllrar av soldater. Staden omges i sin helhet av ett jättelikt försvarssystem av bunkrar och minfält eftersom dess ansatta befolkning vet aldrig när Alakhais horder närmast kan kasta sig över dem. Himlen ovanför staden är fylld av luftslagskepp — Volkshurgfältet är den största av luftslottans samtliga baser.



I stadens hjärta står den mäktiga Katedral som fyller denna ofta belägrade stads ärrade invånare med nytt hopp. I stadens utkant står på dess högsta kulle Flammande Svärdets Tempelriddarordens jättelika kloster, ett enormt fort vars murar ärrats under tallösa strider. Invid klostrets massiva mur står en jättelik staty av tempelriddarordens grundare och förste Stormästare Mathias i strid mot nefariten Alakhai. Statyn står som äminnelse av den titanernas kamp som resulterade i Stormästarens död och att nefaritfyrsten med nära nog livshotande skador tvingades dra sig ur striden. Volksburgs gator myllrar av pilgrimer, och många av dessa dröjer sig kvar för att delta i försvaret av staden. Det är i Volksburg de apokalyptiska kulterna har funnit det största antalet anhängare, för staden ligger på gränsen till Kaos och Alakhais klohämler sträcks ofta mot den i nefaritens ständiga försök att krossa den. Inkvisitorer är i sin ontröttliga jakt på Kättare och spår av Mörker också en vanlig syn på Volksburgs gator.

PETRAGRAD



Petrograd, som döpts efter sin grundare Peter Richthausen, ligger i mitten av ätten Richthausens venusianska ägor nära den södra vinterringen och är en vidsträckt stad som klänger sig fast vid herget känt som Peters tron. Konstant gruvsdrift har helt inkolkat berget som nu inrymmer tungt befästa bunkrar innehållande jättelika gruvor och stålverk. Även bergets sluttningar täcks av hunkrar, vaktorn och reduiter, och på dess topp ligger Örnästet, ätten Richthausens enorma familjesäte vars tornspinn försvinner upp bland molnen. Slottet är ätten Richthausens urhem och är trots att flertalet av familjemedlemmarna föredrar de lantgods som ligger närmare Heimburg och regeringskansliet ännu bebott. Petrograd har varit skådeplats för många

berömda slag. Under det femte slaget om Petrograd lyckades Imperials Golden Lions ta sig in i gruvorna och erövra Richthausenkronan, kurfurststeittens högt värderade ceremoniella regalia. Kronan som döpts om till den Heliga Kronan tillhör nu Hennes Högvärldighets kronjuveler, och är en källa till konstanta dispyter mellan Bauhaus och Imperial.

ROMBURG

Romburg ligger i en dalgång bland Romburgbergen strax söder om Volksburg, och Vargorden kallas ofta in för att hjälpa till i försvaret av den ofta belägrade staden. Alakhais horder har liksom de övriga megakorruptionerna flera gånger slagit

sina järnringar runt staden, för här har såväl Bauforce som KWD sina största fabriksanläggningar. Det ständiga krigandet har resulterat i att fabrikena har kommit att mer likna befästningar än arbetsplatser, och de enorma och till större delen underjordiska bunkersystemen skyddas av tusentals välbeväpnade medlemmar av ätten Romanovs vaktorden. Staden domineras av slottet Romburg, ett gigantiskt torn översållat av vapenställningar och utrustat med dussinet luftskeppshamnar. Staden Romburg var en gång tack vare sina urgamla och vackra byggnadsverk känd som Venus' juvel, men merparten av dessa byggnader målades av artillerield och bombanitor ned till ruiner under Mishimas senaste venusianska offensiv. Att stadens allra vackraste byggnader för evigt är borta och ersatta av förlä och brutala hunkrar och fort är en ständig källa till sorg för ätten Romanov. Det är förmodligen också därför de när ett så bittert hat mot arvförste Maris undersåtar.

BERNHEIM

Staden Bernheim är som namnet antyder huvudort på ätten Bernheims ägor och blickar från toppen av fängslatån i eldsringen ut över lantgodsets upprädda djungelmärk. Den högt helägna staden är sval och tack vare sina många parker och dammar lummigt grön. Stadsbilden domineras av Bernheimsätet, kurfurstens rikt utsmyckade och pampiga palats. Nedanför platån breder godsets plantager ut sig bortom horisonten, och i det nära nog ändlösa jordbrukslandskapet sliter Ofrälske och Trälar — mestadels förlupet mishimafolk — med skörden på höljande vingårdar och åkrar. Området är ett av Venus' allra bödigaste, och här växer rika skördar som längs Serpentinfloden transporteras till Heimburg för vidare befördran till Bauhaus' övriga domäner. Under platåns yta löper det nätverk av tunnlar och hunkrar som bemannas av huset Bernheims väktarorden och i stadens centrum ligger en av Luftflottans många baser, Mannheimfältet.

TORBURG

Högt upp i den norra vinterringens Käldeberg ligger Torburg, det sista kvarvarande godset i ätten Sagliellis ägo, en kall och bister stad som ständigt pinas av de frostiga vindar som sveper ned från bergen. Himlen ovanför straden är fylld av vinterkondorer, rovfåglar som häckar endast i dessa ogästvänliga bergstrakter. Torburg är en bister och grå stad som mejslats ut i Käldebergens granit och i dess mitt reser sig Vinterpalatset, huset Sagliellis dystra urhem. Bredvid palatset ligger det stora Brödraskapsklostret Torvald vars blotta namn injagar skräck i såväl Kättares som trognas hjärtan. Det är Venus' största skola för Inkvisitorer och är därmed en plats som är känd i hela solsystemet. Här finns också Smärtans Hus, ett fallfärdigt fäste högt upp på en klippavsats, där Skräckministeriet håller fångar som ska skeppas ut till gulagerna. Där har också Skräckens Orden sitt säte, och det är där man utbildar sina förhørsledare. På det hela taget är Torburg en mycket dyster plats, och de som inte har något ärende i staden

undviker den helst. Torburglägret är en av det norra halvklotets största militärbaser, och Överkommandot använder den som bas för sina kampanjer mot den Mörka Legionen här uppe i norr. Kanske resonerar man som så att risken för att kätterska spioner ska infiltrera leden är som minst i en så inkvisitortät stad.

För två år sedan utbröt i Smärtans Hus en fängelse-revolt som slutade i ett veritabelt blodbad när Konrad Saglielli satte in sin väktarorden. Soldaterna som kämpade sig in genom de blodstänkta korridorerna snubblade in i fruktansvärt makabra scenerier där förhørsledare bokstavligen talat hade slitits lita av desperata fångar — många hade lemlästats med sina egna verktyg. Ingen vet hur revolten kunde komma till stånd, men många misstänker att Kättare hade ett finger med i spelet. Naturligtvis drog Sanningsministerier en tystnadens slöja över det inräffade.

MACGUIREKRATERN

MacGuirekratern i den södra vinterringen (nära isringen) är en av Imperials största kolonier och ligger i en enorm meteorkrater med en diameter om över 50 kilometer. Kratern värms av Boiling Lakes, jättelika varmvattenkällor som skjuter upp skållhett vatten ur planetens inandömen. Här finns hundratal gejsrar, och mest känd av dessa är Old Fury som skjuter upp sin heta och mineralrika vatten till nära 100 meters höjd. Varmvattenkällorna medför att MacGuirekratern har sitt eget mikroklimat, och att temperaturen inte ens under de strängaste vintermånaderna kryper under noll grader — man kan knut sagt simma i behagligt varma sjöar som omges av snö. Området är rikt på minerallyndigheter och mycket bördigt och man odlar frukt och grönsaker i enorma växthus. Områdets huvudort Laketown är eftersom den är uppförd under ett antal belasta kupoler också känd som Crystal City, och i Crystal Palace residerar av och till klanen MacGuirens överhuvuden. Laketown är kanske mest känd för den stora träningskupol där Imperials specialstyrkor övar djungelstrid i en jättelik replik av Venus' tropiska djungler. Längs MacGuirekratern reser sig dryga hundratalet fästningar till försvar mot de ständiga attackerna från den Mörka Legionen och de övriga megakorporationerna som kastar sina lystna blickar på den rika kolonin.

MATOCHEKLAND

Hertigdömet Matoczekland är Venus' största lantegendom som sträcker sig från eldsringens norra del till den nordliga vinterringens sydliga kant, ett område på nära 50.000 kvadratkilometer som inbegriper några av Venus' bördigaste jordbruksstrakter och dess rikaste malmfyndigheter. Olyckligtvis för huset Matocheks del har stora delar av detta område erövrats av Mishima och Imperial. Fraserhead, tidigare känt som Van Arneimspont, hålls nu av Imperial och är så tungt befäst att det är omöjligt att återta. Godsets tidigare huvudort Matoczekburg är en sönderbombad ruinhög i vars mitt nu en nyläriten Duums citadell reser sig. Duum är en av Demnogonis' allra mäktigaste nefa-ritherrar, och runt hans citadell har så mycket vid-

rig renhet och fruktansvärda pesthärdar spritt sig att staden numera är känd som den limgifrade staden. Det är inte ens lönt att återta den för att rena den med eld, men Matochekvakten har trots detta under flera generationer försökt återerövra staden med hjälp av Bauhaus' regulljära armé. Hela det sydlöstra hörnet av egendömen erövrades av Mishima och inkorporerades i Shanprovin-sen. Trots alla dessa förluster har huset Matochek lyckats bibehålla merparten av sitt vidsträckt jordbrukslandskap, och man har till stora kostnader byggt sig en ny befäst huvudstad i Hornburg, en bergsstad belägen cirka femtio mil från Duums citadell.



POLARIA

Polaria är ännu en jättelik egendom i ätten Bernheims ägo, och den består av en serie öar som sträcker sig från strax söder om Gravetonarkipelagen till gränsonrådet till vinterringen. Det är dessutom centrum för ett av Bauhaus' allra märk-



MOLOKS CITADELL

Detta kolossala och bis-
tra fort skjuter upp ur
Venus' nordpol, och
dess kolsvarta stenspirar ses
på många utills avstånd över
isvidderna. Utanför citadellets
enorma port står en staty av
Molok själv i all sin grymme
prakt, och den blånkande
mässingsstatyn håller i sin ena
klohand de spruckna resterna
av nordpalsabeliken. Statyns
ögon är ständigt upplysta av
en helvetiskt fladdrade eld.
Molok är känd för sin vildsvi-
het och list i strid, och han
föredrar att personligen leda
sina vrålande horder över
slagfältet. Han sägs vara i för-
bund med Alakhais fräinste
rival, Saladin på Mars, och
antas sträva efter att en dag
ta Alakhais plats som Alge-
raths gunstling.

ligaste koloniseringsprojekt: områdets grunda
havsbottnen är översållad med undervattensstäder.
Dessa enorma kupolstäder inrymmer mindre stä-
der vars invånare bedriver gruvarbete på havsbotten
och med hjälp av robotar sköter underhållet av
de många oljeledningar som löper kors och tvärs
över havsbotten. I enlighet med Heimburgfördraget
är det inte för de övriga megakorporationerna
tillåtet att avfira torpeder, robotar eller sjunk-
bomber mot dessa kupolstäder, men detta har
inte hindrat Imperial och Capitol från att försöka
erövra städerna med hjälp av särskilt utbildade
specialstyrkor. För övrigt vore det inte särskilt lönsamt
att bomba städerna, eftersom man vill att det
som finns under kupolerna. De stora undervat-
tensslag som utkämpats kring dessa kupolstäder
har varit särskilt desperata eftersom de mestadels
utkämpats mot man med knivar och harpung-
evir med en ständigt närvarande rädsla för att dö
drunkningsdöden. På Vargön i norra Polaria har
den största av Bauhaus' många ubåtsflottor, Varg-
flock Ett, sin hembas.

NOVAKURSK

Denna enorma stad ligger på Kadaathplatån i den
norra isringen. Den synliga delen av staden består
av fem sammanlänkade kupoler innehållande
offentliga byggnader och den regerande ätten Sal-
vatores palats, men huvuddelen av staden inryms i
tunnlar som borrar sig in i själva platån. I detta nät-
verk av tunnlar bor de Ofrälse och Trälar som arbe-
tar inte på oljefälten och nere i gruvorna eller har
till uppgift att prospektera nya fyndigheter eller
sköta underhållet av den jättelika Kadaathgasled-
ningen. Staden har flerfaldiga gånger belägrats av
nefariten Moloks horder. Strax utanför portarna till
Kupol 5 står en kopia av den stora obelisk som en
gång stod vid nordpolen, och på monumentet har
man ristat in namnen på alla de som fallit i stadens
försvar. Vid obeliskens fot brinner den eviga min-
neseld som får näring från gasledningen. I Nova-
kursk finns också Polarrävens Tempelrikdomsrden
som sedan länge varit inuset Salvatores allierade.
Ordenssällskapets krigare kan ses överallt i staden
med sina dödskallemasker i silver och svart och
sina mantlar sydda av polarrävens vita päls.

CYBERPORT

Denna cybertronicanläggning ligger i den norra
vinterringen. Staden är uppförd i en serie övergiv-
na gruvanläggningar och är Cybertronics största
rymdhamn i solsystemets inre del. Denna enorma
underjordiska stad borrades ut ur bergets inre och
stod klar endast 200 dagar efter det att kontraktet
hade undertecknats av Bauhaus och Cybertronic.
Den synliga delen av staden består huvudsakligen
av fortifierade bunkrar och vapenställningar som
bemannas av Chassörer, Attilaenheter och strids-
robotar modell T2000, och rymdhamnen omges av
ett imponerande antal robotrampor. Cyberport är
Cybertronics största venusianska produktionsan-
läggning och är därmed en stängd stad. Ingen
släpps in i eller ut ur staden utan tillstånd från
Cybercurity, och sådana ges sällan annat än som
en favör till de andra megakorporationerna när

dessa ingått affärsavtal med Cybertronic. De som
har besökt staden berättar att dess tunnlar och
korridorer inrymmer jättelika och kliniskt rena
högteknologiska anläggningar som drivs av det
slags maskinaktiga och nästan själflösa människor
som gör att vanligt folk ser på Cybertronic med
misstro och skräck.

MCKENZIEBASEN

McKenziebasen är Imperials största anläggning i
eldsringen, en jättelik och ångande fuktig han-
deisstad vars omgivande skogar och vulkaniska
berg plundras av megakorporationens Conquista-
dorer. Med tanke på att staden bara ligger något
hundratal kilometer från ruinerna av New Bocca
och Alakhais citadell är det naturligt att staden
också inrymmer planetens största has för Blood
Berets. Förbandets barracker ligger i ett kraftigt
befäst läger i stadens utkanter, och på McKenzies
myllrande gator ses ständigt denna herömda och
fruktade specialstyrkas hårdföra soldater. Barerna
på Cheap Street har ett fruktansvärt rykte om sig
för blodiga krogslagsmål mellan Imperialsoldater
på permission och förbipasserande frilansare.

En berömd historia berättar att ett gigantiskt
krogslagsmål just hade blossat upp längs större
delen av Cheap Street när Alakhais horder anföll
staden. Just som nefariten Tzargni i spetsen för
sina styrkor nått fram till Cheap Street, proklame-
rat seger och påbörjats sin rituella hyllning av Alge-
roth sköts han ned av en rusig soldat som samlat
de övriga till strid med frågan om man skulle låta
de förhannade Legionärerna avbryta den. Kohor-
terna drevs tillbaka, och när Blodshaskrarna dagen
efter försäkrat sig om att staden var i säkerhet
återupptog de sitt avbrutna krogslagsmål.

QUAN-TO

Detta är Arvfurste Marnis, Vattnets prins och herre
över Mishimas venusianska domäner, huvudstad
som ligger på ön Quan. Staden är också Mishimas
venusianska flottas hemmahamn, och fastän flot-
tan inte är jämförbar i storlek varken med Bau-
haus' eller Capitols flottor inbegriper den ett fler-
tal av de fruktade megakryssarna, de största krigs-
fartyg som någonsin byggts och som är flytande
fort översållade av kanoner. Staden hevakas av
arvfurste Marnis legioner som utrustats med de jät-
telika stridsdräktarna av modell Shogun, enorma
och bepansrade exoskelett av nära nog en strids-
vagns storlek.

Quan-to är en vacker stad som uppförts på en
nedslocknad vulkans sluttningar, och den är
herömd för sin djupvattenhamn. Arvfurstens Gyl-
lene Palats som mejslats ut ur den vulkaniska
bergarten och i sin helhet täckts med bladguld är
ett av solsystemets syn underverk. Palatset är i sig
en mindre stad med sina tusentals rum och hyg-
nader i hyggnaden.

DEN GLÖMDA STADEN TRIUMVAR

Denna urgamla och övergivna stad återfanns först
för ett århundrade sedan av James McKenzie, den
imperialconquistador som grundade McKenzieha-

sen, och det var en ren slump att han snubblade över staden där han högg sig fram genom den täta undervegetationen. Till en början trodde han att det bara var ruiner han hittat, men när han fortsatte framåt fann han sig plötsligen stå på de igenvuxna gatorna av det som en gång varit en megastad. Vart han än såg möttes han av de gamles hantverk. Den arkitektoniska stilen var visserligen megagotik, men långt mer utsirad och intrikat än Bauhaus' moderna verk, och framförallt utan de vaktorn och redutter som skämmer så mycket av megakorporationens moderna städer. McKenzie och hans folk stod förstunmade inför synen och var precis i färd med att göra anspråk på området i hennes Högvärdighets namn när en de anfalls av en större styrka Nekromitanter. McKenzies grupp dräptes till sista man och själv lyckades han bara nätt och jämnt fly för att fem dagar senare febrigt och yrande stappla in i ett Bosättarläger där

han berättade vad som hade inträffat och sedan dog. Till en början trodde Bosättarledaren Ludwig Wroclaw inte på berättelsen, men gav sig ändå iväg för att undersöka det hela och fann att McKenzie hade talat sanning. Även Wroclaw anfalls av Nekromitanter, men hans bättre beväpnade grupp lyckades slå sig fria och rapportera saken till Folköverministeriet. Där insåg man genast fyndets vikt och sände delar av stridsgrupp Borg till staden, och under röjningsarbetena upptäckte trupperna ett gömt Semaicitadell som vaktades av förvridna Nekromitanter. Ett våldsamt slag blossade upp på den glömda stadens gator, och till slut sattes Doomkooperenheter in för att hjälpa till med renandet av området. Efter en månads blodiga strider lyckades man till sist förstöra citadellet, och Triumvar är nu en av Vennis mest besökta turistattraktioner och huvudkällan till ättan Wroclaws rikedomar.

BORTOM VENUS

«Även om Vennis alltid kommer att vara vårt hem finns det ett ändlöst universum att ställa under Bauhausstyret.»

—hertig Wilhelm Kruger

Fästän Bauhaus har sitt starkaste fäste på Vennis är man inte på något sätt hegränsad till planeten. Många adelshus har domäner på andra planeter där de äger och driver fabriker och andra anläggningar.

LUNA

Näst efter Vennis är megakorporationen som starkast på Luna, och under en period låg Bauhaus' huvudkontor i Tvillingtornen på Luna. Detta var visserligen under den Mörka Legionens fruktansvärda belägring av Heimburg under Mörkreis första nedslag på Venus, men än i dag har Kurfurstarnas kvar ett antal regeringskontor på Luna. Ungefär en fjärdedel av megakorporationens medborgare har sitt hem i Luna City, och efterhand som kriget på Venus intensifieras flyttar man mer och mer av produktionen till den relativa tryggheten i solsystemets största megastad. I Bauhaussektorn återfinns samtliga högadliga ätters palats och många av de lågadliga ättarnas, och stora delar av megakorporationens övre skikt kommer till Luna för att vila och återhämta sig innan de återvänder till de eviga striderna på Vennis.

MARS

Mars är Capitols område, och man har från Bauhaus sida aldrig lyckats göra sig riktigt hemma stadda här. Man kom sent in i den fruktansvärda

serien av slag kända som Sydmarssianska kriget, kanske på grund av att man inte hade något egentligt behov av att muta in land någon annanstans med tanke på att man hade Vennis i stort sett för sig själva. Bauhaus' Bosättare lyckas därmed bara bygga sig en enda megastad på Mars, och det var Mundburg nära planetens sydpol (se Capitol — det rätta virket för närmare uppgifter om staden). På senare tid har megakorporationens folk dock börjat strömma in i allt större antal. Södra delen av Freedom Lands är öppet för alla som vill hjälpa till i återuppgygandet, och det är i detta stridsarrade landskap som merparten av de nybildade adelsätterna slår sig ner och mutar in sina egendomar — varannan ny domän minas in just i Freedom Lands. Fästän Bauhaus' närvaro i området ännu är liten är den stadd i snabb tillväxt, och detta lär inom en inte alltför avlägsen framtid kunna ställa till med problem i relationerna med Capitol.

MERKURIUS

Solsystemets innersta planet är Mishimas hemvärld, och Bauhausfolk kommer bara hit för att idka handel. Man har visserligen gjort ett fåtal försök att leasa landområden på planeten för att flytta ännu mer av sin industriella produktion från Vennis, men dessa har inte varit särskilt framgångsrika. Mishimafolket är alldeles för pigga på att stjäla Bauhaus' teknologi för att Kurfurstarna ska bevilja större inflyttningar. Megakorporationens närvaro begränsar sig därför till affärer och shoppingcentra som säljer färdiga produkter och till dotterföretag som tillverkar produkter som inte förses med Bauhaus' kugghjul.



«Även om Vennis alltid kommer att vara vårt hem finns det ett ändlöst universum att ställa under Bauhausstyret.»
—hertig Wilhelm Kruger



DOMÄNERNA



«När bara det
bästa är gott är
bara Bauhaus
gott nog.»
— slogan från
Sannings-
ministeriet.

«Strävan efter framgång är aldrig förgäves.»
— Bauhausordspråk

Även om ministertiernas män och kvinnor har övertog in- och ansvar för att Bauhausapparaten sköts på bästa möjliga sätt är det på de olika domänerna själva produktionen äger rum. Var adelsätt har sin egen domän, en jättelik industri-förläning som tillverkar varor som gör sig förtjän- ta av Bauhaus' kvalitetsstämpel. Adelsätterna äger dessutom stora lantegendomar, vidsträckta matk- områden där familjen äger städer, palats och går-

dar. Det är kanske inte helt förvånande att en ätts industriella förläning ofta ligger på dess lantgods' ägor. Flertalet högadliga ätter äger många stora egendomar på såväl Venus som de övriga bebodda världarna.

Inom sina domäner åtnjuter adelsfamiljerna stor makt. Flertalet ätter har en egen armé och underrättelsetjänst, och i det förgångna var det dessvärre inte ovanligt att de skilda husens tjäna- re utkämpade bittra strider. Sedan den Mötka Legionens ankomst har dessa småkrig dock blivit mindre vanliga.

AFFÄRSFILOSOFI

«När bara det bästa är gott är bara Bauhaus gott nog.»
— slogan från Sanningsministeriet.

Bauhausfilosofin kan sammanfattas i en enda mening: strävan efter fullkomlighet. Megakorporationen strävar efter att tillverka det allra bästa som går att få för pengar. Kostnaden är en sekundär fråga, om ens det. Allt som betyder något är kvali- tet, och de varor som bär Bauhaus' kvalitetsstäm- pel är i solsystemets alla hörn kända för sin pålit- lighet, långa livslängd och överlägsna design. Det är överallt en statussymbol att äga något som bär Bauhaus' kugghjul, och megakorporationen har svurit att se till att det förbli så.

Liksom de övriga megakorporationerna slåss Bauhaus om kunderna inom samtliga industrigre- nar, från livsmedelsproduktion till vapen till rymd- fart, och inom snart sagt samtliga områden inne- har man positionen som kvalitetsmässigt ledande marknadsaktör. Bauhaus står bakom lyxvarumär- ken för i princip allt från parfym till överlägsna vapen, och megakorporationens välmående elit utgör liksom solsystemets övriga tika en stor och penningstark marknad för dessa produkter.

Detta är dock inte nog. Det är långtifrån alla som har råd med Bauhaus' ypperliga och dyra pro- dukter, och efterfrågan på megakorporationens egna massmarknad av Ofrälse och Trälar måste mätas. Korporationen skulle inte på något sätt tjäna på att låta Capitol eller Mishima slå sig in på

dessas områden, så Bauhaus levererar som alltid det som efterfrågas. Det är för detta syfte mega- korporationen i tysthet står bakom tusentals min- dre korporationer som massstillverkar varor av lägre kvalitet — fastän dessa vanligtvis är av högre kvalitet än de övriga korporationernas motsvaran- de produkter är de inte värdiga att bära Bauhaus' kvalitetsstämpel. Ledningen för dessa otaliga före- tag strävar efter att förbättra sina produkter så att dessa ska befinnas värdiga att smyckas med kugg- hjulssymbolen, men det är få som lyckas.

BAUHAUS' KVALITETSSTÄMPEL. Samtli- ga Bauhaus' produkt som når upp till en viss standard förses med megakorporationens kvali- tetsstämpel. Kugghjulet föräras bara de absolut bästa produkterna och man kan därför vara över- tygad om att man får det absolut bästa när man köper en kvalitetsstämplad produkt, vare sig det gäller kläder, vapen eller ett fordon. Det finns stora pengar att tjäna för de mindre nogräknade företag som tillverkar kopior av Bauhausproduk- ter, märker dem med falska kugghjulssymboler och säljer dem till höga men klatt konkurrenskraf- tiga priser. Bauhaus har dock en enkel policy vad gäller hanterandet av dessa industriella pirater — skjut dem. Skräckministeriet har sig underställt ett helt underministerium, Handelskammaren, som ägnar sig uteslutande åt detta.

«Världen består av Bauhaus — och alla de andra.»
—hertig Herman Richthausen

Bauhaus ses av sina rivaler som en hård men hederlig affärspartner — det är svårt att få till stånd en överenskommelse med Bauhaus, men när man väl har lyckats ro den i hamn står den fast. Bauhaus följer sina åtaganden till sista bokstaven, och det är också därför megakorporationens förhandlare nagelfar kontraktsförslagen och förhandlar om minsta detalj. Denna långdragna och tålamodsprövande process kan ofta vara frustrerande för mindre minutiösa förhandlare och har gett Bauhaus' diplomater rykte om sig att vara snobbiga petimetrar. Bauhausfolket ser det dock bara som att de gör det enda förnuftiga i en stenhård affärsvärld.

I beskrivningen av Bauhaus' förhållande till de övriga megakorporationerna är det viktigt att hålla isär Bauhaus' officiella företagspolicy — som är nödvändig för att upprätthålla affärsförbindelser — och folkets känslor som till stor del influeras av Sanningsministeriets stora propagandakampanjer.

CAPITOL. Bauhaus' relation till Capitol är kylig men lönsam. Megakorporationerna har ett stort handelsutbyte, där Bauhaus köper råvaror av Capitol och säljer stora mängder av sina förstklassiga produkter till motpartens rika och korrupta politiska kast. De två megakorporationerna har få potentiella intressekonflikter. Sedan den Mörka Legionens intrång på mänsklighetens världar har Bauhaus dragit bort merparten av sina militära styrkor från södra Mars, och har tills vidare hållit tillbaka sina anspråk på Gravetonarkipelagen. Den senare frågan är dock en nagel i ögat på Kurfurstarna. Ögruppen är nämligen ett av de rikaste och bördigaste områdena på Venus, en värld som Bauhaus ser som sin. Förr eller senare kommer arkipelagen att återtas.

Bauhaus' folk ser capitolierna som korrupta, våldsamma och farligt instabila. Sanningsministeriet ser till att samtliga hembyggare har tillgång till den senaste brottsstatistiken från Capitols områden som trots den senaste tidens upplopp och anarkistdåd står i stark kontrast till Bauhaus' ordningssamma domäner. Att Capitol ständigt står på gränsen till att falla samman i anarki är en annan tanke som hålls vid liv för att förhindra att hembyggarna känner någon avundsjuka gentemot sina mindre hårt hållna rivaler.

MISHIMA. Mishima och Bauhaus kommer bra överens när de inte befinner sig i krig — vilket de dock nästan alltid gör. Mishima erövrade stora områden på Venus medan hembyggarna var upptagna med att hålla tillbaka den Mörka Legionen, och det är någonting som Bauhaus aldrig kommer att kunna förlåta. Kurfurstarna ser Mishimas agerande som en dolkstöt i ryggen och ett slag mot mänskligheten, men man måste ju göra affärer och så länge hotet från Legionen kvarstår är det inte mycket man kan göra för att återta de förlorade områdena. För närvarande hegränsas konflikterna i princip till skärmytslingar längs megakorporationernas gemensamma gränser.

Mishimas vana att stjäla nya produktdesigner retar gallfeber på Kurfurstarna, och eftersom Bauhaus är känt för att tillverka det absolut bästa är megakorporationen också huvudmålet för Mishimas industri-spioner. Dessa behandlas ytterst summariskt av Bauhaus' myndigheter.

Den genomsnittlige hembyggarens bild av Mishima är den av en lätttrölig massa av omtbildade arbetare och händer som hålls nere av en dödlig, ondskefull och alligenom skrupelfri krigararistokrati. Mishimasamhället tros vara genomsyrat av Kättarei och konspirationer, och Sanningsministeriet porträtterar mishimanen som fullständigt fri från allt vad respekt för människoliv, ära och redlighet heter. Samurajerna respekteras för sitt exempellösa och nära nog vanvettiga mod, men det är också i princip det enda goda någon har att säga om Mishima.

IMPERIAL. Bauhaus och Imperial belinner sig ständigt i krig någonstans, men det är åtminstone civiliserade krig. De två megakorporationerna har liknande hederskodex, och formaliteter och krigslagar brukar vanligen respekteras, fångar behandlas väl och utväxlas regelbundet. Båda sidor respekterar den andres militära skicklighet och hängivenhet för mänsklighetens sak — det är helt enkelt ett heklagligt faktum att Imperials policy om väpnad erövring gör att de två korporationerna måste vara hender. De ständiga väpnade konflikterna hindrar dock inte korporationernas respektive affärsdrivande delar från att ingå avtal med varandra.

Den genomsnittlige hembyggaren ser Imperials folk som en samling giriga pirater och äventyrare, och anser att de är opportunister som roffar åt sig allt som kommer i deras väg. Samtidigt är man också medveten om att Imperial är den av alla megakorporationer som står Bauhaus närmast både vad gäller struktur och transaktioner. Sanningsministeriet brukar utmåla Imperial som en mindre och underlägsen kopia av Bauhaus. Imperial brukar homba Sanningsministeriets kontor.

CYBERTRONIC. I likhet med de övriga megakorporationerna har Bauhaus på relativt kort tid kommit att lita till Cybertronic som en källa till högteknologiska delar korporationen inte själv kan tillverka. Bauhaus' strävan att ständigt hålla högst tänkbara kvalitet gör också att dessa komponenter har blivit ytterst viktiga, och här finns ett ömsesidigt beroende eftersom Cybertronic för att överleva måste kunna lita på att Bauhaus som sämst förhåller sig neutralt. Cybertronic vet att Bauhaus har den militära styrka som krävs för att krossa dem, att Kurfurstarnas arméer är mäktiga och deras generaler mer än kompetenta. Skulle Bauhaus välja att ställa sig på Imperials och Brödraskapets sida mot Cybertronic skulle med all säkerhet den minsta megakorporationens dagar vara räknade. Cybertronic kan därför skatta sig lyckliga att ett antal faktorer förhindrar att detta inträffar.



«Världen består
av Bauhaus —
och alla de
andra.»
—hertig
Herman
Richthausen



Den viktigaste av dessa faktorer är att en stor del av Cybertronics personal kom direkt från de övre skikten av Bauhaus, och att det mellan de två megakorporationerna därmed finns starka band av blod och ära. Det är i det närmaste olämligt att Bauhaus' adel utan provokation skulle dra ut i krig mot sina släktingar och förnärade officer-skollegor.

För det andra tillhörde många av de som gick över till Cybertronic Bauhaus' elit, och det finns de inom Bauhaus' adel som skulle se det som en ära att få arbeta för Cybertronic. Det finns ett visst mått av beundran i Kurfurstarnas behandling av Cybertronic — man beundrar nykomlingens sätt att locka till sig alla dessa nyckelpersoner mitt framför näsan dem.

För det tredje finns också ett element av fruktan. Kurfurstarna är fortfarande inte säkra på hur Cybertronic lyckades locka till sig så många från mänsklighetens mest indoktrinerade folk, och man är orolig för att det ska hända igen. Bauhaus skulle som läget är inte ha råd med något sådant när man nu står inför det fruktansvärda hotet från den Mörka Legionen.

Frågan Cybertronic är ett av de få områden där Sanningsministeriet går emot Brödraskapets syn på saken. Medan Brödraskapet gör gällande att Cybertronic är en manifestation av Mörkets välgör Sanningsministeriet att undvika saken. I stället utmålar man Cybertronic som en ovidkommande aktör som inte utgör något hot mot Bauhaus och kallar megakorporationen till fortsatt strid mot sina sanna fiender. Så länge Cybertronic inte inleder några större attacker mot Brödraskapet eller Bauhaus' domäner kommer man att förhålla sig neutral, och det har man via Kartellen gjort klart för Cybertronic.

BRÖDRASKAPET. Bauhaus är den mesthängivna av alla megakorporationer, och mellan dess medborgare och Kardinalens efterföljare finns starka historiska band. Under Brödraskapets första tid var det Bauhaus som stod vid Nathaniels sida, och faktum var att de fyra första Kardinalerna alla kom ifrån Bauhaus.

Träns Överministerium och Kunskapsministeriet för än idag ett nära samarbete med Brödraskapet för att säkerställa att megakorporationens samliga medborgare ges den rätta tron. Bauhausmedborgarnas svärande av tro- och huldetseden gör också att Brödraskapet litar mer på Bauhaus' ledare än någon annan korporations styrelse. Till och med den mest cyniske Inkvisitor ser att hembyggarna är sant troende.

Den enda egentliga svötesstenen är Cybertronic. Brödraskapet vill att Bauhaus med all kraft sätter åt de man menar är Kättare, men Kurfurstarna har hittills kunnat peka på att merparten av deras resurser tas i anspråk av kampen mot den Mörka Legionen. Bauhaus' ledare inser dock att det här är en konflikt som förr eller senare måste lösas, och när den dagen randas kommer man att ställa sig på Brödraskapets sida — som man alltid har gjort.

KARTELLEN. Kurfurstarna ser Kartellen som en sidoarena som med stor säkerhet är ett kapitalistiskt redskap. Man har gjort snura utfästelser för dess militära program, särskilt Dömtrooperprogrammet, eftersom det är ett område där man ser intressanta resultat. I samtliga röviga frågor föredrar man från Bauhaus' sida att ignorera Kartellen. Kurfurstarna ser organisationen som en plantskola för sina diplomater och ibland också som en avstjäpningsplats för de mindre kompetenta medlemmarna av arisokratin.

DEN MÖRKA LEGIONEN

Hembyggarna hatar den Mörka Legionen med den brännande intensitet som bara stor fruktan kan frambringe. Under sin militärtjänst har många Bauhausmedborgare sett den Mörka Legionen på nära håll, så man vet vilken fruktansvärd fiende man står inför. Den Mörka Legionens närvaro på Venus har mer än någon annan faktor förrandrat Bauhaus-samhället. Det är på grund av den Mörka Legionens närvaro som Ljusets Ministerium kunnat bli så tongivande, och dess inflytande har i sin tur resulterat i ständiga häxjakter på mutanter och Kättare. Förtrycket har också skapat en bördig jordmån för anarkiströrelsen. Legionens närvaro har givit upphov till framväxten av de apokalyptiska kulterna och har gett samliga hembyggare anledning att frukta framtiden. Ingen vet egentligen hur stark den Mörka Legionen är, och alla fruktar att deras värsta farhågor ska besannas.

Bauhaus har drabbats hårdast av den Mörka Legionens framfart, man har förlorat landområden, folk och pengar. Kurfurstarna tror med viss rätt att Bauhaus skulle ha varit den mäktigaste megakorporationen om det inte hade varit för den Mörka Legionen. Venus är trots allt den planet som står för de största potentiella rikedomarna, och Bauhaus har de militära och industriella muskler som krävs för att mäta sig med de övriga megakorporationerna. Olyckligtvis har denna styrka tagits i anspråk av kampen mot den Mörka Legionen.

Man fastän ingen hembyggare någonsin skulle kunna fås att erkänna det har den Mörka Legionen gjort Bauhaus en ovärderlig tjänst. De övriga megakorporationerna vet att Bauhaus står fastlåst i en kamp på liv och död med den Mörka Legionen. Samtliga korporationer bedömer därför att Bauhaus är den konkurrent som är det minst troliga hotet mot den egna organisationen, och känner sig därför inte så hotade som de annars skulle ha gjort av den fruktansvärda styrka som står till Kurfurstarnas förfogande. I det förgångna har de övriga korporationerna slutit sig samman för att hindra Bauhaus från att få allt för stor makt, men så länge hotet från den Mörka Legionen kvarstår är det inte troligt att det upprepas. I stället drar korporationer som Imperial och Mishima fördel av Bauhaus' militära åtaganden och roffar åt sig landområden och produktionscentra så snart en möjlighet uppstår.

NY UTRUSTNING

«När du verkligen måste du kunna lita på utrustningen — Bauhaus.»
—slogan från Sanningsministeriet

RUSTNING

Bauhaus har rykte om sig att tillverka solsystemets bästa rustningar. De är som merparten av megakorporationens produkter inte billiga, men de är ytterst effektiva. Bauhausrustningar är tillgängliga endast genom korporationens egna kanaler eller på den svarta marknaden (tillgänglighet F och Ø), men på den svarta marknaden är priset 25% högre. Ädlingar har rätt att köpa vilken rustning de vill. Hemvärmets medlemmar förses utan kostnad med en Hussar Mk IV, men är i gengäld personligen ansvariga för dess underhåll.

Bauhaus' samtliga rustningar tillverkas av särskilt framtagna keramiska material och ytterst tåliga metallegeringar. Rustningarnas insida dämpas alltid med flera lager av stötdämpade material.

RUSTNING OCH SKYDD

Bauhaus' rustningar består alltid av följande delar (om inget annat anges):

HJÄLM: skyddar huvudet mot alla slags attacker

AXELSKYDD: skyddar huvud och bröst i närstrid och endast bröstet mot missilattacker. Skyddet är tillsammans med hjälm och hörselplåt kumulativt.

BENSKYDD: skyddar benen mot samtliga attacker.
ARMSKYDD OCH STRIDSHANDSKAR: skyddar armarna mot samtliga attacker.

BRÖSTPLÅT: skyddar bröst och mage mot samtliga attacker.

KROPPSDRÄKT: bärs under all annan rustning och är kumulativ med denna.

KLIMATKONTROLL- ERANDE SYSTEM

Nästan alla bauhausrustningar levereras med integrerade klimatkontrollerande system (CCS) anpassade för den terräng rustningen är avsedd för. Venus är känd för sin extrema kyla och hetta, och naturligtvis ser Bauhaus till att dess soldater kan strida i samtliga klimat typer. CCS-enheten ligger vanligtvis i en liten kapsel som bärs på ryggen eller i packningen, och den är via kablar ansluten till rustningen. Rustningar som köps med CCS-enhet är 20% dyrare än den angivna priset. De vanligaste CCS-enheterna är:

DJUNDEL. Rustningen innehåller kylsystem och en integrerad avsvettare som tar upp bärarens förlorade fuktighet och håller denne sval och torr. Dessa rustningar är ytterst viktiga vad gäller att förhindra parasitinfektioner hos personal som verkar i eldsträngens ångande fuktiga djungler. För att underlätta flexibilitet och rörelseförmåga genom den täta undervegetationen är djungelrustningar något lättare än andra typer — minska angiven RF med ·2.

VINTER. Vinterrustningar är noggrant isolerade och CCS-enheten värmer här upp bäraren. Hjälmmonterade linser skyddar bärarens ögon och förebygger snöblindhet.

DÖDSZON. Som tillägg till endera vinter- eller djungelskydd förser Dödszonrustning bäraren med syrefilter och luftåtervinnare. Dödszonrustningen är helt förshiten och innebär fullständig immunitet mot giftgaser och pestmoln. Den är något mer skrymmande än vanliga rustningar och är 20% dyrare än angivet pris, men ger i gengäld något bättre allroundskydd. Lägg +1 till angiven RF.

VÄKTARHJÄLMAR

Väktarhjälmarna är väktarordnarnas särskilda kännetecken och stolthet. De ger ungefär samma skydd som en vanlig hjälm, men är vackert formade till att avbilda djurs, monsters eller mer esoteriska varelsers huvuden. En väktarhjälm i standardutförande kostar dubbelt så mycket som en vanlig hjälm, men många krigare prångar ut ur egen ficka för att bättra på det vackra hantverksarbetet med ädla stenar och metaller. Dessa tillägg medför inte något bättre skydd, utan är bara tecken på bärarens rikedom och status — man känner igen en rik ädling på hans eller hennes utsmyckade väktarhjälm. I sitt grundutförande lägger väktarhjälm 5% till kostnaden för rustningen.

KROPPSDRÄKTER

Alla Bauhaus' rustningar bärs om inte annat anges över en lätt, skottsäker kroppsdräkt som ger en grundläggande RF om 2 på alla träffområden.

«När du verkligen måste du kunna lita på utrustningen — Bauhaus.»
—slogan från Sanningsministeriet

HUSSAR MK IV

KOSTNAD: 45.000 Kardinalsmarkor
Hussar Mk. IV är standardrustning inom Bauhaus' reguljära armé och hemvärn. Rustningen består av en tjock bröstplåt, två axelskydd innehållande första förband och extra magasin, spikförsedd hjälm med fullt ansiktsskydd, ben- och armskydd, samt



BRENDJAS 96

ett stridsbälte med häkter för granater, hölsier, änterhakar mm. I kallare klimazoner bärs vanligen en vindrock över bröstplåten men under axelskydden. Rustningens samtliga delar är tillverkade av lätt stridskomposit med RF 6.

HUSSAR MARK V

KOSTNAD: 50.000 Kardinalsmarkor
Denna rustning ges till officerare inom husarförbanden, hemvärdet och till de fattigare adelshusens väktarordnar, och består av en något tyngre komposit än Mk. IV. Bröstplåten är vanligtvis försedd med adelshusets vapensköld eller förbandets emblem, och de "fattiga" väktarordnarnas medlemmar ersätter standardhjälmerna med specialstyrkornas dödskallemask. RF 7.

GUARDSMAN MK III

KOSTNAD: 72.000 Kardinalsmarkor
Denna rustning ges till väktarordnar tillhörande de mer välmående lågadliga ätterna samt till vissa specialstyrkors soldater, och den består av förstärkt tung stridskomposit. Specialstyrkorna bär de dödskallemasker som Venusian Rangers gjort så herömda, väktarordnarna bär sina adelsherrars eller ordnars väktarhjälmarna. Rustningen har RF 8 och det är vanligtvis denna modell som Bauhaus' Doomtroopers utrustas med.

VAPEN

AG-11

V	L	MAG	AT	GK	KB	KS
72	81	24	N	N	N	T
FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	PRIS
A	300,450	19	1		1T6+3	

AG-11 är en av Bauhaus' äldsta automatkarbiner som tack vare sin pålitlighet länge har varit ett favoritvapen. En vältränad soldat kan i flit plocka isär vapnet på mindre än tio sekunder, och kan montera ihop det igen på strax över 15. Till skillnad från flertalet vapen i sin klass är det vare sig utrustat med någon inbyggd granatkastare eller några fästen för sådana. Vapnet har endast en funktion, och i denna fungerar det utmärkt.

TILLGÄNGLIGHET: C.

BAUFORCE MC 2000 ATLAS MEGAKANON

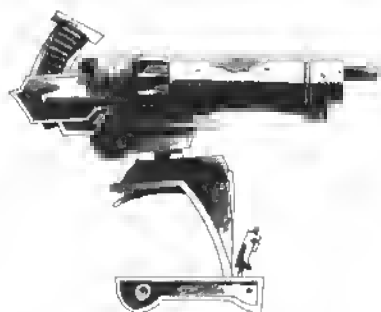
BAUFORCE MC 2000 ATLAS MEGAKANON

V	L	STY	FUNK	RÄCKV
36	150	—	A	00
STY	OT	EV	SKA	PRIS
36	6	7	2T10+	50.000

Detta är ett nytt experimentellt Doomtroopervapen som licenstillverkas av Bauforce, och består av två Bauforce 20 mm autokanoner pivåmonterade på en ryggsela. Kanonerna styrs via två joysticks på kontrollpaneler fästa vid användarens bälte, och dessa gör det tillsammans med de integrerade hydrauliska systemen möjligt för användaren att svänga kanonerna utan att själv röra sig. Kanonerna har ett brytsystem som gör det möjligt att vid avfyrandet avge eld med alternerande eldrör, och om det ena eldröret får eldavgrott kan man fortsätta eldavgivandet med det andra. Skulle båda eldrören få eldavgrott är vapnet obrukbart till dess bäraren hakat av sig selen och åtgärdat saken. Du kan välja att avge eld med vapnets båda eldrör för att göra dubbel skada med varje lyckad träff, men om du då får eldavgrott är vapnet alltså obrukbart.

Trots det hydrauliska systemet och ryggselen medför vapnets rekyl att bara de starkaste kan använda det med någon större träffsäkerhet. Atlas Megakanon vinner sakta men säkert terräng inom Bauhaus' specialstyrkor och väktarordnar.

TILLGÄNGLIGHET: F.



BAUFORCE HMG 1000 DEATHLOCKDRUM

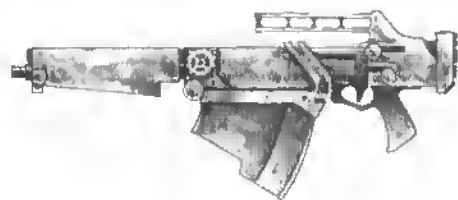
Deathlockilrum är en enpipig automatkanon (kaliber .50), och ännu ett Doomtroopervapen som nu licenstillverkas av bland andra Bauforce. Det har tack vare sin stora pålitlighet snabbt blivit standardvapen inom specialstyrkorna, och dess inbyggda granatkastare gör vapnet ytterst användbart för strid i djungelterräng.

TILLGÄNGLIGHET: F.

BERGDAHL STONECLEAVER

Denna lätta kulspruta är ovanlig i så mycket att den är vattenkyld. Det specialdesignade system som pumpar kylt vatten runt mekanismen och eldröret gör visserligen vapnet mycket tyngre, men i gengäld drabbas det ytterst sällan av eldavbrott.

TILLGÄNGLIGHET: F.



HG-12

Denna lilla automatpistol är framtagen som försvarsvapen, men tack vare att det är lätt att dölja har det också blivit populärt bland rånnare.

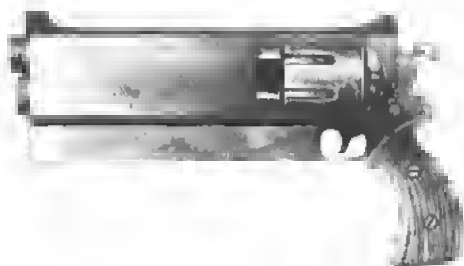
TILLGÄNGLIGHET: C.



HG-25 «EQUALIZER»

Equalizer-revolvern är känd för sin fantastiska kraft samt för att vara ytterst enkel att sköta och använda. Många potentiella köpare stöts bort av dess begränsade magasin och längre omladdningstid, men i enlighet med Bauhaustraditionen är det ett otroligt pålitligt vapen. För att vara Bauhaustillverkat är det dessutom ganska billigt.

TILLGÄNGLIGHET: C.



GIRAUD ATML 100 FIREFIST

Den långpipiga Firefist är det av Bauhaus Blitzers föredragna vapnet för avlyrande av pv-robotar, eftersom den har mycket längre räckvidd än flesta vanligt förekommande raketgevär. Firefist avfyrar en trådstyrd robot som styrs med en joystick på vapenkniven och som ger +4 på chansen att träffa. Firefist är fimmödligen det mest träffsäkra och dödliga raketgevär som någonsin har tillverkats.

TILLGÄNGLIGHET: F.



BAUFORCE HMG 1000 DEATHLOCKDRUM				
V	L	M	FUNK	RÄCKV
119	96	40	A	111
STY	OT	EV	SKA	PRIS
25	2	9	1T10+1	32.700
GRANATKASTARE				
SV	MAG	FUNK	RÄCKV	STY
—	9	A	00/150	2
OT	EV	*TO	SY	SKA
1	5	1T6	0	111

BERGDAHL STONECLEAVER				
V	L	SAL	FUNK	RÄCKV
111	93	∞	A	700
STY	OT	EV	SKA	PRIS
31*	4	1	1T6+1	42.000

HG-12						
V	L	MAG	GK	KB	FS	FUNK
115	27	6	N	N	N	M
RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	PRIS	
40/1	8	2	2	1T6+2	3.000	

HG-25 «EQUALIZER»						
V	L	MAG	GK	KB	FS	FUNK
111	27	6	N	N	N	M
RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	PRIS	
40/60	8	2	2	1T6+2	3.000	

GIRAUD ATILIO FIREFIST

V	L	MAG	FUNK
20	120	10	H
RÄCKV	STY	OT	PRIS
500/750	28	3	55
TO	SY	SKA	
ITG		1T10+6	



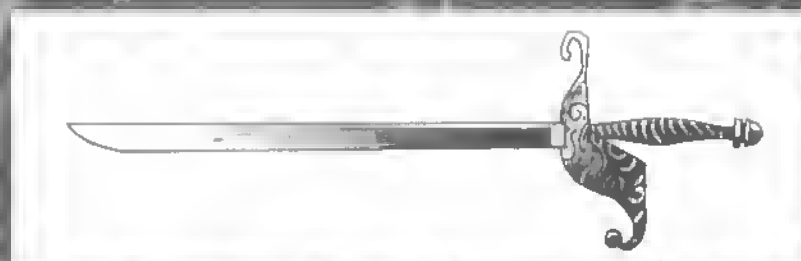
ÄDLINGS DUELLSABEL

Ädlingar och medborgare med officersrang bär alltid detta långa svärd med högtidsdräkt. Sabeln är ett lätt, starkt och rakknivsvast enhandsvapen som är ett tecken på att bäraren tillhör Bauhaus' elit.

TILLGÄNGLIGHET: B.

ÄDLINGS DUELLSABEL

V	L	STY	SKA	PRIS
1	75	9	1T4	5.000



NEUROPIKA

L	STY	SKA	PRIS
20	9	1T4	15.000

NEUROPIKA

Neuropiskan är favoritvapnet inom Skräckens Orden, vars medlemmar ständigt låter den vana över sina fångar i gulaglägret. Piskan orsakar en ytterst smärtsam neurologisk induktion motsvarande 1T4 skadepoäng som inte dämpas av rustningar. Fastän skadan kan förvandla en vuxen man till en snyltande ynkling är smärtan övergående, vilket innebär att skadan läks med 1 KP per minut förutsatt att offret får vila (dvs inte strider). Neuropiskan kan dock döda om offrets nervsystem utsätts för tillräckliga pårestningar — den som fått en kritisk skada i huvud, bröst eller mage dör om han eller hon drabbas av ytterligare skada i dessa områden.

TILLGÄNGLIGHET: F.

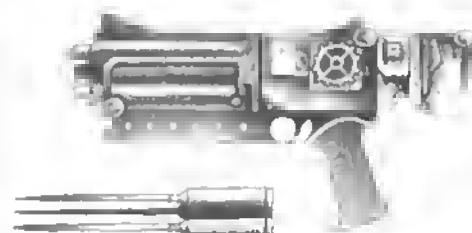
SA-30

SA-30 (Subaquatic) är ett undervattensvapen särskilt framtaget för Bauhaus' amfibiska specialstyrkors räknung. Djuphavsdykare över hela Venns använder även de gärra vapnet, eftersom det har god verkan mot flertalet farliga hasvarelser av någorlunda resonabel storlek. SA-30 avfyrar med hjälp av komprimerad luft trespetsade nålar som skjuter fram genom vattnet på ett sätt som kulor aldrig skulle kunna. Nålarna injicerar ett bedövningsmedel med SG 20 i målet. De flesta varelser försätts ur spel med ett enda skott, vilket näst intill är ett krav eftersom vapnet måste laddas om efter varje skott.

TILLGÄNGLIGHET: C.

SA-30

V	L	MAG	GK	KB	KB	FUNK
20	24/36	1	N	N	N	M
RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	PRIS	
30/45	8	1	1	1T+1	8.000	



ELBOJOR

TILLGÄNGLIGHET: F.

KOSTNAD: 5.000

Elhonor favoriseras även de av Skräckens Orden, eftersom de är ytterst effektiva hjälpmedel i bevakningen av gulaglägrens fångar. Elhonor är en liten truppermina som kan fästas vid vallri lem eller runt halsen, och dess laddning ryms i ett hand av adamantiumlegering vilket innebär att dess skadeverkan om 2TG endast berör området under honor. Om elhonor bärs runt halsen drabbas alltså huvudet av 2TG skadepoäng. Laddningen utlöses om bäraren mixerar med den eller om fångvaktaren utlöser den från sin huvudkontroll, men den kan också fås att detonera om bäraren förflyttar sig inom ett visst avstånd från huvudkontrollen. Radiopuls som styr detta är kodad och individuell för att hindra påverkan från utomstående, och vanligtvis har laddningen en fördröjningsmekanism som ger fångvaktaren tio sekunders frist att deaktivera laddningen eller länga tid att återvända inom säkerhetsavstånd från huvudkontrollen. Fångvaktarna bär vanligtvis sin kontrollpanel runt handleden, och var panel har låsts till sin bärarens fingeravtryck. Det har häm att desperata fångar har övermannat sin fångvaktare och sågat av dennes fingrar för att deaktivera sina elhonor, vilket oftast inte har hjälpt eftersom honor kan detoneras med fjärrkontroll från gulaglägret. En fångvaktarens huvudkontroll har en räckvidd på upp till 25 kilometer, men avståndet som utlöser laddningen hålls vanligtvis kortare för att fångarna inte ska kunna ta sig alltför långt ifrån lägren. Elhonor kan bara tas bort med hjälp av huvudnyckeln som vanligtvis hänger i fångvaktarens bälte.

MAGNETMINA

Magnetminan är i grnd och hotten en explosiv granat i storformat som av Bauhaus Blitzers används mot fiendligt pansar. Minorna är runda behållare med en magnetisk bas på ena sidan, och en tiotals sekunders timer på den andra. Det vanligaste sättet att använda dem i strid är att stöta fram till en stridsvagn, fästa och aktivera minan och kasta sig i skydd, men Blitzers galnare soldater nöjer sig med att aktivera dem och helt enkelt kasta dem mot fiendefordonet. Magnetminorna är alldeles för stora för att kunna avlåsas med granatkastare.

TILLGÄNGLIGHET: F.

MAGNETMINOR			
TO	SV	SKA	PRIS
1TG	3	1TG+10	2.000



NYA FORDON

«Bauhaus: varför köra något annat?»
—slogan från Samningsministeriet

SVÄVARE

GEV 10 KRAIT

Denna lätta sväware är det av Bauhaus mest använda trupptransportfordonet längs de venusiska djunglernas vattenvägar, men är också vanligt förekommande vid landstigningar och på isringarnas snövidder. Krait är snabb, smidig och ytterst manövrerbar. Truppstyrkan skyddas av ett tungt kollegeringspansar och ges eldunderstöd av två tvillingmonterade autokanoner i tomtet på fordonets ovansida. Lättare versioner av detta fordon används i patrulltjänst längs floderna i eldsringen.

GEV 12 COBRA

Detta är Bauhaus' standardutförande av svävarstridsvagn som används i pansarattacker och blixträder, och liksom alla sväware är den snabb och lätt att manövrera. Sväwarens kjolar skyddas av rörliga keramikplåtar och själva fordonet har försetts med

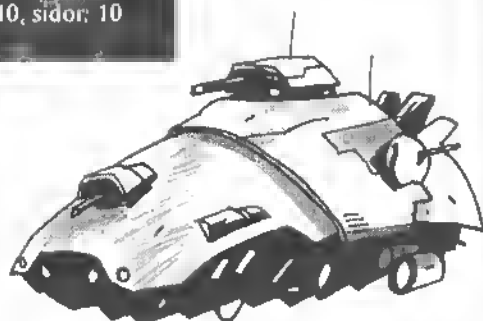
så mycket pansar en sväware någonsin kan lyfta — lasten Cobran inte är lika väl bepansrad som en vanlig stridsvagn har den ett mycket gott skydd. Fordonet är beväpnat med en kanon i ett topp torn och maskingevär i vapenbalkar på fronten, sidorna och i bak. Kanonen kan ersättas med en Firelance robotramp med fyra rör.

GEV 24 ANACONDA SVÄVARTÅG

Anacondan är ett ovanligt fordon som huvudsakligen används för transport av större truppstyrkor längs Venus' floddeltan, och det består av ett stort svävarlok som efter sig drar en långt tåg av ledade svävarpråmar. Fordonet är idealiskt när det gäller att ta sig fram längs slingrande småfloder och förädiska kvicksandsbälten. Svävarloket är beväpnat med ett toppmonterat kanontorn och två maskingevär i fronten, och samtliga svävarpråmar med ett kanontorn. Under trupptransporter förses pråmarna vanligtvis med bepansrade knipoler, men dessa kan lyftas av för att ge mer plats att stapla annan last på höjden.

GEV 24 ANACONDA SVÄVARTÅG

LÄNGD/HÖJD/BREDD: 10-100 m/4 m/4 m
BESÄTTNING: 4
BEVÄPNING: 1 Firelance i torn, 2 tunga maskinsprutor + 1 lätt kulspruta i torn per vagn
HASTIGHET (våg): 65 km/h
ÄMMUNITIDNSKAPACITET: tunga kulsprutor: 170, lätt kulspruta: 1000
ELDÄVGIVNINGSSÄTT: tunga kulsprutor: H, lätt kulspruta: A
RÄCKV: tunga kulsprutor: 4000 m, lätt kulspruta: 1000 m
KAPACITET: tunga kulsprutor: 1T6+6, lätt kulspruta: 1T6+4
PANSRING: front: 8, bak: 10, över: 8, sidor: 8



MARKFORDON

SABRETOOTH

Sabretooth är som trupptransportfordon avsett för samtliga terrängtyper ett snabbt och lågligt fordon som även kan användas för rekognoscering, som lednings- eller ordonnansstjänst. Det finns i det bakre utrymmet plats för fyra personer, vanligtvis ett befäl, en signalist och två livvakter.



SABRETOOTH

LÄNGD/HÖJD/BREDD: 5 m/1 m/1,8 m
BESÄTTNING: 1 (förare)
BEVÄPNING: ingen
HASTIGHET (väg): 80 km/h

VINCIANO-TRAFFAUX CARDINAL



Den här utmärkta bepansrade bil används för eskortuppdrag, transport av prominenta personer och i nedkämpande av kravaller, och fordonet används ofta av såväl polis som militär. Förutom föraren och skytten finns i tornt plats för två passagerare, och trots att det inte har någon egentlig kapacitet att framföras i terräng gör dess urstarka 680 hk V16-

VINCIANO-TRAFFAUX CARDINAL

LÄNGD/HÖJD/BREDD: 5,7 m/3,1 m/2,5 m
BESÄTTNING: 2 (förare, skytt)
BEVÄPNING: 1 lätt kulspruta
HASTIGHET (väg): 130 km/h
AMMUNITIONSKAPACITET: lätt kulspruta: 1000
ELDAVIVNINGSSÄTT: lätt kulspruta: A
RÄCKV: lätt kulspruta: 1000 m
SKADA: lätt kulspruta 1T6+5
BEPANSRING: front: 8, bak: 8, över: 8, sidor: 9

motor ändå att den tar sig över flertalet hinder. Fordonet har en vattenkyld lätt kulspruta av typ Bergdahl Stonecleaver i vridbart torn, men hastigheten och pansaret är dess främsta skydd.

PZRV-31 JACKAL

Den fyrhjulsdrevna Jackal "bepansrat rekognosceringsfordon" används mest vid spaningsuppdrag i öppen terräng. Dess kraftfulla motor av modell Vinciano-Traffaux HK98i och dess enorma ballongdäck med fristående drivna axlar gör det möjligt för Jackal att ta sig fram över terräng som är omöjlig att korsa för många andra fordon. För att minska fordonets vikt levereras det utan bepansrat vapentorn, vilket antagligen är förklaringen till dess höga hastighet.



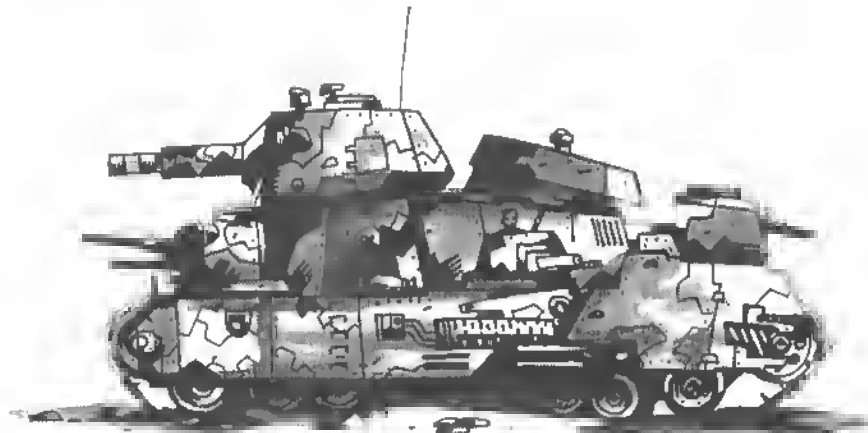
MBT-42 WOLF MK 2

MBT-42 WOLF MK 2

LÄNGD/HÖJD/BREDD: 6 m/2,8 m/4 m
BESÄTTNING: 4 (förare, navigatör, mekaniker, skytt)
BEVÄPNING: 1 x 60 mm slätborrad kanon, 1 x lätt kulspruta
HASTIGHET (väg): 96 km/h
AMMUNITIONSKAPACITET: kanon: 36, lätt kulspruta: 1000
ELDAVIVNINGSSÄTT: kanon: H, lätt kulspruta: A
RÄCKV: kanon: 3000 m, lätt kulspruta: 1000 m
SKADA: kanon: 1T10+3, lätt kulspruta: 1T6+5
BEPANSRING: front: 10, bak: 8, över: 3, sidor: 8

Vargen är Bauhaus' standardstridsvagn i relativt öppen terräng, och är en stor och tung (72 ton) best med en extrem kraftfull motor. Den är översäddad med maskingevär för nedkämpande av trupp, och dess tornmonterade kanon på 180 mm slår hål på de flesta andra stridsvagnar. Förutom huvudtornet har Vargen tre mindre torn, ett riktat framåt och ett åt vardera sidan, som samtliga försetts med mindre men fortfarande dödliga kanoner på 60 mm. Slutligen har Vargen





GBT-49 GRIZZLY

sex stycken 7.7 mm lätta kulsprutor (en i ett torn riktat framåt, en i ett torn riktat bakåt, en i varje sidoriktat 60 mm kanontorn och två vattenkylda "Bergdahl Stonecleaver" i vad som bäst kan beskrivas som sidotorn).

Vargen har med all rätt fått rykte sig om sig som ett fruktansvärt vapen i såväl stridsringarna som Mars' öppna öknar. Mk 2C har modifierats för strid i djungelterräng genom att man har ersatt 60 mm kanonerna med extra kraftiga eldkastare av modell Gehenna och monterat en Stahler & Knch Junglemowerenhet på fordonets front.

Giant Battle Tank Grizzly kan sägas vara essensen i Lothar Fieldhansens doktrin angående pansarstrid som i korta ordalag deklarerade "ju större, desto bättre". Grizzlyn är inte så mycket en stridsvagn som en mobil lästning. Den är till och med större än Capitols Montana, så enorm att den kan vältra sig fram genom djungeln och välta ned de träd som står i dess väg.

Grizzlyn är Barhans' största stridsvagn, ett mäktigt fordon som fyllts med vapen. I dess huvudtorn finns två kolossala kanoner, en 180 mm stridsvagnsmördare och en 230 mm granatkastare som indirekt understöd. I tornet finns dessutom en Bergdahl Stonecleaver lätt kulspruta samt en 60 mm kanon.

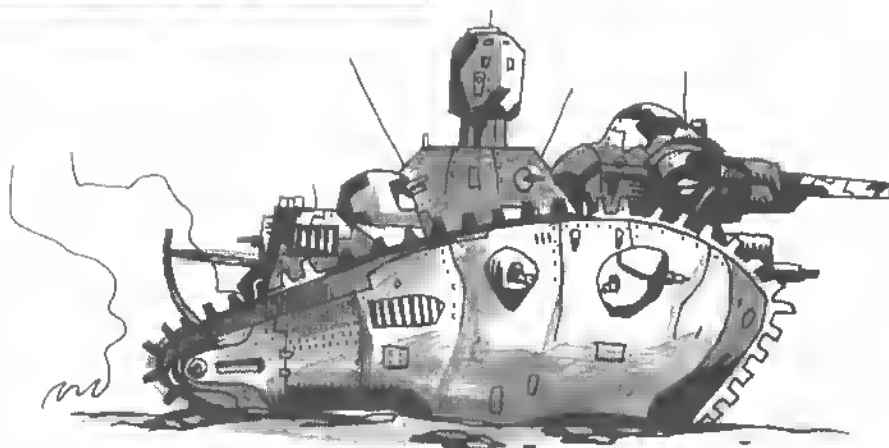
Under huvudtornet finns två framåtriktade torn, ett med två tvillingmonterade Bergdahlkulsprutor och ett med en 30 mm granatkastare och en eldkastare. Grizzlyn har dessutom fyra sidotorn med sammanlagt sex Stonecleavers, två luftvärnstorn med tre Stonecleavers vardera, ett bakre torn med en 60 mm kanon, en Stonecleaver riktad bakåt i radiatorummet och slutligen ytterligare två Stonecleavers i "Tornet" där köket och kommandotornet ligger.

Kommandotornet är tungt befäst i fordonets mitt och har utrustats med ett stort periskopiskt teleskopsikte som befälhavaren kan studera slagfältet genom. Enheten kan modifieras för strid i djungel genom att lägga till en motorsåg. Grizzlyn blev känd för sin roll i försvaret av Novograd, där en skvadron under överste Erwin Kirshner slog tillbaka två av den Mörka Legionens pansarkohorter.

Grizzlyn drivs av två turbomotorer om 7.800 hk vardera som slukar 140 liter diesel per kilometer.

GBT-49 GRIZZLY

LÄN: HÖJD/BRED: 11 m/7 m (15 med hjul periskop)/12 m
BESÄTTNING: 24 (vagnchef, ställföreträdande chef, tornchef, motorchef, 2 luftvärnsskyttar, 2 siktare, 2 motormekaniker, 2 signalister, 2 sidoskyttar, 3 förare, 2 laddare nedre kanoner, 3 laddare övre kanoner, kock, steward)
EVÄPNING: 1 x 180 mm räfflad kanon, 1 x 230 mm granatkastare, 2 x 180 mm slätborrade kanoner, 1 x 30 mm granatkastare, 1 x eldkastare, 18 Bergdahl Stonecleaver lätta kulsprutor.
HASTIGHET (väg): 40 km/h
AMMUNITIONSKAPACITET: 180 mm kanon: 30, 230 mm granatkastare: 20, 60 mm kanoner: 120, 30 mm granatkastare: 40, eldkastare: 20, lätta kulsprutor: 90.000
ELDAVGIVNINGSSÄTT: 180 mm kanon: M, 230 mm granatkastare: M, 60 mm kanoner: M, 30 mm granatkastare: M, eldkastare: M, lätta kulsprutor: A
RÄCKV: 180 mm kanon: 5000 m, 230 mm granatkastare: 12.000 m, 60 mm kanoner: 3000 m, 30 mm granatkastare: 4000 m, eldkastare: 50/75, lätta kulsprutor: 1000 m
SKADDA: 180 mm kanon: 2T10+6, 230 mm granatkastare: 4T6, 60 mm kanoner: 1T10+3, 30 mm granatkastare: 1T6, eldkastare: 5T10, lätta kulsprutor: 1T6+5
BEPÄNSNING: front: 1, över: 12, sidor: 12



FLYGFARKOSTER

GIRAUD AEROSPACE

RAVEN

Korpen är Bauhaus' vanligast förekommande jaktflygplan. Det är visserligen inte lika snabbt som vissa andra jaktplan, men är mycket lättmanövrerbart och kan skryta med fullständig VTOL-förmåga. Raven är ett smickert plan med varierbar vinggeometri och nedåtriktade jetmunstycken för sina VTOL-motorer. Det var i sin specialbyggda Raven Luc Piquarde satte sitt historiska rekord för flest nedskjutna fiendeflygplan.

(OBS: santliga VTOL-plan får tack vare sin högre manövrerbarhet +4 på sina slag för jakstrid.)

GIRAUD AEROSPACE RAVEN

LÄNGD/HÖJD/BREDD: 20 m/5 m/12 m
BESÄTTNING: 1
MOTORER: 2 Fieldhansen 2654-turbiner
MAXHASTIGHET: 1280 km/h
AKTIONSRADIE: 4800 km
STRIDSRADIE: 2000 km
NYTTOLAST: —
BEVAPNING: 2 vingmonterade vapenbalkar, 2 framåtriktade tunga kanoner
BEPANSNING: Kollegering 12 (RF 8)

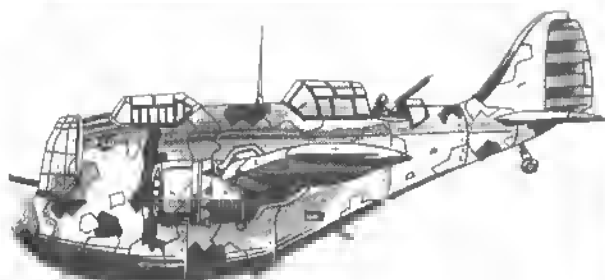
DASSAUD-KLEIN

ALBATROSS

Albatross är ett markunderstödjande flygplan som främst används till att bomba fiendliga ställningar under attack. Planet drivs av två Giraud 540-jetturbiner och har nos-, buk- och kupoltorn. Många Albatrosser har modifierats till sjöflygplan för att kunna landa på eldsringen floddeltan. Dessa har dock inte något bakre buktorn.

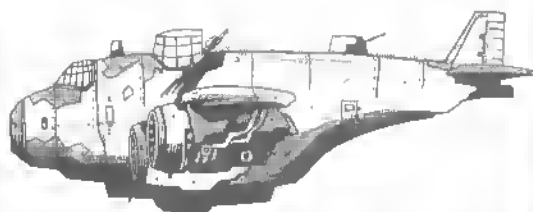
DASSAUD-KLEIN ALBATROSS

LÄNGD/HÖJD/BREDD: 25 m/5 m/26 m
BESÄTTNING: 6
MOTORER: 2 Giraud 540-jetturbiner
MAXHASTIGHET: 960 km/h
AKTIONSRADIE: 6400 km
STRIDSRADIE: 960 km
NYTTOLAST: 5 ton sprängmedel
BEVAPNING: 3 torn innehållande en lätt kulspruta vardera (1 i nostornet, 1 i bakre buktornet, 1 i ryggkupolen)
BEPANSNING: Kollegering 12 (RF 8)



GIRAUD CONDOR

Condor är en långdistansbombare som används för långdistansinsatser mot fiendliga läger och befästningar. Planet är lätt igenkännbart på sina dubbla stjärtroder och har fyra enorma Girans 900-jetturbiner och lika många kanontorn. Bauhaus har tillverkat fler plan av typen Condor än av någon annan typ, och det är vida berömt för sin tålighet. Det var huvudsakligen Condorplan som användes under det berömda hembanfallet med 10.000 flygplan mot Alakhais citadell som avslutade operation Golgotha.



GIRAUD CONDOR

LÄNGD/HÖJD/BREDD: 30 m/5 m/42 m
BESÄTTNING: 10 (2 piloter, 1 navigatör, 1 bandsofficer, 4 skyttar, 2 bombfällare)
MOTORER: 4 Giraud 900-jetturbiner
MAXHASTIGHET: 800 km/h
AKTIONSRADIE: 8000 km
STRIDSRADIE: 3600 km
NYTTOLAST: 45 tons sprängmedel
BEVAPNING: 4 torn innehållande två tunga kanoner i tvillingavettage vardera (1 nostorn, 1 ryggstorn, 1 stjärtstorn, 1 buktorn)
BEPANSNING: Kollegering 24 (RF 10)

KLEIN HELITEK

DRAGONFLY

Dragonfly används företrädesvis till att transportera luftkavalleriet till slagfältet, och har för sin understödjande roll försetts med tung beväpning. Dragonfly känns lätt igen på sin stora och strömlinjeformade kropp och den tvillingcockpit som står ut på ömse sidor om nosen och får läskosten att påminna om en jättelik insekt.

KLEIN HELITEK DRAGONFLY

LÄNGD/HÖJD/BREDD: 20 m/4 m/5 m
BESÄTTNING: 2 (2 piloter)
MOTORER: 1 Giraud 1000-jetturbine
MAXHASTIGHET: 1000 km/h
AKTIONSRADIE: 6000 km
STRIDSRADIE: 3000 km
NYTTOLAST: upp till 20 soldater och deras utrustning
BEVAPNING: 2 framåtriktade tunga autokanoner
BEPANSNING: Kollegering 12 (RF 8)



LUFTSLAGSKEPP

Dessa mäktiga och hepanrade flygfarkoster är de största krigsfarkoster som någonsin lått luft under vingarna — luftslagskeppen kan bli upp till 200 meter långa och väga mer än 2000 ton. Luftslagskeppen som alla är unika farkoster och byggs vid Naval Dockyards i Hejmburg är Luftflottans och Kurliurstarnas stolthet. De drivs av fyra enorma Richthausen 1000-motorer monterade i konsoler som kan roteras för att ge farkosten såväl förmåga till vertikala starter som karft framåt under flygning. Skrovet sidor är hepanrade och förstärkta med stålplattor och nitar, och under buken hänger två enorma torn beväpnade med kanoner liknande de som syns på sjöflottans slagskepp. Längs luftslagskeppens hela skrov myllrar det av mindre maskingevärstorn, och på överbyggnaden finns vanligtvis en landningsplattform för 12 Raven VTOL-plan.

AERIAL DREADNOUGHT

LÄNGD/HÖJD/BREDD: 200 m/13 m/15 m
BESÄTTNING: 200+
MOTORER: 4 Giraud Richthausen 1000 jetter — mer
MAXHASTIGHET: 160 km/h
STRÄCKRADIE: 24.000 km
STRÄCKRADIE: —
NETTOLAST: upp till 200 soldater och deras utrustning. 12 Raven VTOL-jaktplan. 250 ton sprängmedel.
BEVÄPNING: 8 tornmonterade 1000 mm kanoner. 50 tornmonterade tunga antikanoner.
UPPBYGGNING: Kollegering 50 (RF 24)

BILAR

VINCIANO-TRAFFAUX 350BL

VT 350 är en fantastiskt fulländad bil: den går mjukt, fjädringen är perfekt och väghållningen är rena drömmen. Samtliga modeller är så tystgående att man knappt hör motorns spinnande och servostyrning och låsningsfria bromsar är naturligtvis standard. Om du gillar livet som äventyrare är frilansarmodellen att rekommendera, eftersom du då kan glida gatan fram och lyssna på den inhygga stereo med perfekt ljudåtergivning i full trygghet bak dina skottsäkra rutor och ditt nästan helt robotssäkra chassi. Du kan ge dig ut på biljakter i den säkra förvissningen att om du rammar den andre är det inte din bil skadas.

MAXHASTIGHET: 160 km/h

PASSAGERARE: 4

RF: 4

KOSTNAD: 165.000

SACHS 9000GL

Om du inte skulle vilja synas i en VT 350, och det vill inte merparten av Bauhaus' adelsskap, är Sachs 9000 bilen för dig. Det är en limousine som får VT 350 att se ut som om Mishima hade tillverkat den, och det kommer också Sachs-försäljaren att påpeka för dig. Från den förgyllda leoparden på motorhuven till det läderklädda bagageutrymmet är detta en limousinernas limousin. Det är en ren fröjd att sjunka ned i sätet och susa hem som om man redan salt i favoritfärdtjän. Motorn är i det närmaste ljudlös, så det i princip enda ljud man

kan uppfatta är fartvindens vinande där man far fram i 190 — men om det står en kan man lyssna på opera i hilens fyrkanliga stereo. Samtliga 9000GL levereras med pansarchassi, skottsäkra fönster och aktivt pansar under golvet som standard — och varför nöja sig med mindre i dessa anarkistpackets dagar?

MAXHASTIGHET: 190 km/h

PASSAGERARE: 4

RF: 6

KOSTNAD: 244.000

GIACCHIO FORZA 750

Skulle du känna ett behov av att visa upp för omvärlden att du lever ett fartfylldt, äventyrligt och glamouröst liv MÅSTE du ha en GF 750. Det är en låg och härlig sportbil som mer liknar ett jaktflygplan än en bil, och den är helt rätt för dig. Du kan fara fram längs gatorna i 290 och lämna de där tråkiga affärstyperna i sina Sachs 9000 långt bakom dig. Du kan skratta medan G-krafterna trycker ned dig i ditt säte (skraddarsytt särskilt för dig) och hjuda den vackra individen av motsatt kön i sätet bredvid dig på ett glas hubbel ur kylskåpet i instrumentpanelen. Det här är bilen nummer ETT för den rike ädlingen. Du kan få din i precis vilken färg du vill, så länge du vill ha den eldröd.

MAXHASTIGHET: 290 km/h

PASSAGERARE: 1

RF: 2

KOSTNAD: 480.000

FÖR ÅRTUSENDEN SEON, LÅNGT INNAN DEN MÖRKA LEGIONEN STÖRTADE SIG NED ÖVER VÅRT INTET ONT ANANOE SOLSYSTEM, HÄRSKADE DE FYRA STORA KÖPMANNAKORPORATIONERNA OINSKRÄNKTA ÖVER MÄNSKLIGHETENS VÄRLDAR.

MISHIMA TDG MERKURIUS, CAPITOL TOG MARS, IMPERIAL TDG VAD MAN KOM ÅT OCH DET TRDGNA BAUHAUS TOG DEN FAGRA JUVELEN VENUS. HEMBYGGARNA STRÖMMADE UT PÅ DEN BÖRDIGA PLANETEN, BEMÄSTRADE DE ISKALLA PDLAR-VIOOERNA OCH DE STORMIGA HAVEN OCH SKAPADE SIG ETT HEM BLAND STJÄRNORNA.

MEN SÅ KDM DET STORA MÖRKRET, VENUS' VACKRA YTA ÄRRADES AV DEN MÖRKA LEGIONENS CITADELL OCH IDYLLEN FÖRBYTTES I BITTERT KRIG. SJÄLVASTE ALGEROTH SKREO FRAM ÖVER PLANETEN, OCH MÄNSKLIGHETEN STOO HJÄLPLÖS INFÖR HONDM.

UR HEMBYGGARNAS LEO STEG SÅ NATHANIEL OURAND, DEN FÖRSTE KAROINALEN. DET VAR HAN SOM ÅTERFÖRDE LJUSET TILL DSS, DET VAR HAN SOM INLEODE KAMPEN FÖR ATT SLÅ TILLBAKA MÖRKRET. MEN SLAGET OM VENUS OCH KAMPEN FÖR MÄNSKLIGHETENS FORTLEVNAO ÄR LÅNGTIFRÅN ÖVER.

OET ÄR EN TIO FÖR HJÄLTAR.

BAUHAUS — den mest traditionsfyllda, ärofulla och högadliga av alla korporationerna. Tyngda och stödda av årtusenden av traditioner står de allttjämt rakryggade på sin plats som de sista sanna försvararna av mänskligheten. Denna modul innehåller allt du vill veta om det samhälle som omger dessa järnviljornas män, ända från de lägsta av de lägsta upp till de oändligt mäktiga Kurfurstehusen. Du får läsa om yrkesordnar, tempelriddarordnar och de hemliga ockulta ordnarna, om Heimbürg, Venus och de faror som väntar i de svettiga djunglerna, om nya färdigheter, uppväxthändelser och yrken speciellt för rollpersoner från Bauhaus, om nya vapen och regler för strid, om de gigantiska fordon av stål som kämpar på mänsklighetens sista bastioner.

OBS: För att kunna använda «Bauhaus» måste du ha tillgång till «Mutant Chronicles™ Rollspelet».



Framsida: Venusiansk marskalk framför en Grizzly GBL. Baksida: Kapten Max Steiner med M-4 rustning och Deathlockdrum.

ISBN 91-7898-308-8



9 789178 983087

001-2611

